

Año VIII - Nº 85 - [illegible]95 Ptas.
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS
Revista independiente de videojuegos para consolas
EMOCIÓN SOBRE RUEDAS
F-1 World Grand Prix
FORMULA 1 '98 • V-RALLY 64
Así serán los primeros juegos para Dreamcast
GODZILLA
SONIC ADVENTURES
BLUE STINGER
LLuvia de estrellas
ISS ´98
MOTO RACER 2
MEDIEVIL
DEEP FEAR
ALL STAR TENNIS
ABE´S EXODDUS
TENCHU
Sorteamos:
25 F-1 World Grand Prix,
30 Medievil,
25 Mission: Impossible
y cientos de premios más
00085
8 424094 810017
GANADORES DEL III CONCURSO NACIONAL MANGAS & VIDEOGAMES



Director Editorial: Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción: Javier Domínguez, Alberto Lloret.
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección), David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García y Sergio Herrera.
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

• • • • • • •

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Publicidad: Mónica Marín
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
Suscripciones: Tlf: 91 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: 91 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**



Número 85 - Octubre 1998

Sumario

Editorial

Dreamcast: el reto de Sega.

Hace unos meses escribía en esta misma columna que Dreamcast no llegaría a nuestro país hasta el año 2000. Bueno, tengo que rectificar mi error, pues Sega ha pisado el acelerador y ya le ha puesto fecha definitiva al lanzamiento de su consola en Europa: Septiembre del `99.

Lo cierto es que esta compañía tiene mucha prisa por que cambien las cosas y se ha puesto a trabajar a tope en un proyecto que se convertirá en una realidad tangible el próximo 20 de Noviembre en Japón, pasado mañana como quien dice.

Sin embargo, la labor que Sega tiene por delante -especialmente en Europa-, no se le presenta nada sencilla. Por varios motivos. En primer lugar, tiene que limpiar su deteriorada imagen, producto de varios errores consecutivos: Mega CD, Game Gear, MD 32X, Saturn... demasiados usuarios dejados por el camino. Después, la situación del mercado en la que llegará Dreamcast en poco o en nada se parecerá a la que existía cuando llegó la llamada Nueva Generación: por aquel entonces, Mega Drive y Super Nitendo estaban en clara decadencia, mientras que ahora no se puede decir lo mismo -sino más bien todo lo contrario-, de PlayStation y N64.
Por último, cuando Dreamcast salga a la venta, por muy competitivo que sea su precio, sus rivales estarán vendiéndose por debajo de las 19.000 pesetas.
¿Demasiados obstáculos, quizás?

Sega es la primera que es consciente de esta complicada situación, pero aún así no ha querido renunciar al mercado de las consolas y está decidida a superar todos los inconvenientes que se le presenten.

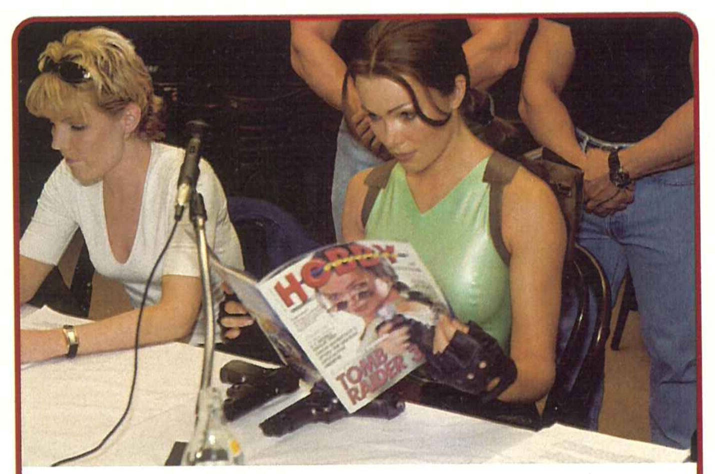
Dreamcast es una auténtica supermáquina, la compañías de software se están volcando en la programación de juegos para ella y Sega tiene planeado llevar a cabo la campaña de marketing más potente de su historia. Suficientes armas como para afrontar la batalla con garantías.

Sin embargo, donde Sega tiene -en mi opinión- su verdadero reto no es en hacernos olvidar su pasado, sino en crearnos ilusiones para el futuro. Lo que Sega tiene que conseguir es transmitirnos a todos la idea de que ha creado una máquina realmente revolucionaria, convencernos de que ese pequeño aparatito gris no es "otra consola más". Sega tiene que demostrarle al mundo que Dreamcast, haciéndole honor a su nombre, va a convertirse en una auténtica fábrica de sueños. Si lo consigue, volverá a recuperar todo su prestigio en Europa.

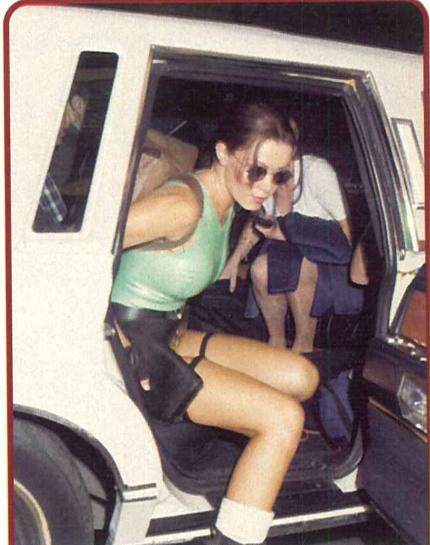
Amalio Gómez.

EL SENSOR

Lara Croft en Madrid



Antes de comenzar la rueda de prensa, Lara no se pudo resistir a ojear nuestra revista del mes pasado y, en concreto, el reportaje dedicado a ella: le encantó. Después, Nell McAndrew y Susie Hamilton, relaciones públicas de Core, contestaron con gran simpatía a todas la preguntas que se les formularon.

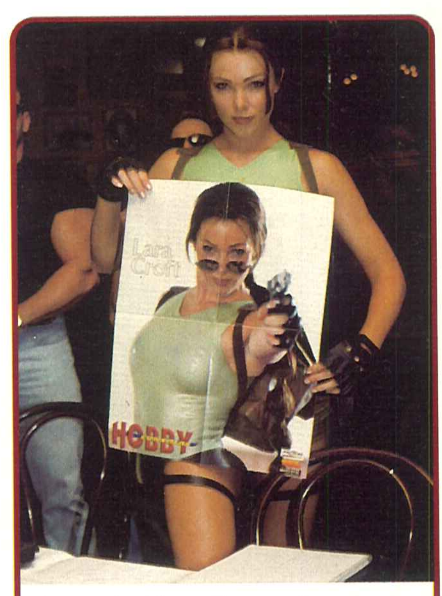


Lara llegó montada en una espectacular Limousine blanca, al estilo de las más famosas estrellas de cine. Ella en el fondo también es una auténtica superstar.

¡Es ella! ¡Es ella! ¡Es la única, la inimitable Lara Croft! La espectacular modelo Nell McAndrew, alias Lara Croft, vino a Madrid para asistir a la presentación en España de «Tomb Raider III». Durante los días 18 y 19 de Septiembre Lara asistió a ruedas de prensa, programas de televisión, presentaciones en diversos lugares y se vio acosada por los miles de fans que la han convertido en un personaje único dentro del sector. La expectación que levantó no tiene precedentes. Ahora sólo nos queda esperar a que vuelva lo antes posible ¡Te esperamos, Lara!



Lara estuvo acompañada en todo momento de dos impresionantes maromos, que nos recordaban a algunos de los enemigos de sus aventuras en «Tomb Raider».



Lara posó así de orgullosa con el espectacular poster que os regalamos en el número anterior de Hobby Consolas. Una foto para la historia.

Tekken 3 se presentó en la Fnac

El pasado 12 de Septiembre, Sony realizó una original presentación de «Tekken 3» en la Fnac de Madrid. Por allí, además del juego y de la plana mayor de Sony España, estuvieron Heiachi y Jim Kazama en carne y hueso´, haciendo de las suyas para entretener al personal.
Un gran comienzo para un éxito seguro.



MOLA

• **Que PlayStation tenga un CD con música propia. Aunque hubiera molado más que hubieran sacado uno con canciones de «Soul Blade», «FF VII»...**

Pues nada, a ver si toman nota en Sony.

• **El vídeo manga del mes pasado. Esperemos que sea el primero de una nueva saga.**

Habrás comprobado que sí lo era.

• **«Tomb Raider III».**

A mí me gusta más la protagonista que el juego, que ya es decir...

• **Nell Mc Andrew: está cañón.**

Y todo natural. Palabra de Manuel del Campo.

• **Los concursos, tenéis más que nadie y con más premios.**

Pues nada, hombre, a ver si hay suerte y te toca alguno.

• **«Thrill Kill», un poco de gore no está mal.**

¿Un poco?... espérate a verlo...

• **El prometedor otoño-invierno de Nintendo 64.**

No es una promesa. Es una realidad.

• **Lara es tan real. Se puede tocar y todo eso...**

Se puede tocar, pero no "todo eso".

• **Los anuncios de los juegos de PlayStation.**

Que además están por todas partes.

• **La carpeta de «Tekken 3»: ya sé dónde meter todos los suplementos.**

¿No te molaría más meter los apuntes? Bueno, tienes razón, mejor no mezclar el trabajo con el placer. ¿Verdad, Clinton?

• **El póster de Lara Croft, que vale por dos.**

¡Y vaya dos!

• **El número pasado de Hobby Consolas, ha sido el mejor de toda la historia.**

Muchas gracias. Pero nos queda la duda: ¿lo dices por la revista o por los regalos?

• **La carpeta, la cinta de vídeo y, sobre todo, el alucinante póster de Lara Croft.**

Vale, vale, ya nos ha quedado claro que os gustó el número del mes pasado..

• **Que hayáis sacado otro libro de guías para PlayStation y la genial guía de compras.**

No, si al final vais a acabar sacándonos los colores...

• **Que V-Rally» haya entrado en Platinum.**

Y además con un montón de novedades con respecto al original.

• **Lo respetuosos que sois con todo tipo de público, gracias por no decir cosas como, por ejemplo, que «Spice World» es un juego de niñas".**

¡Ah!, ¿ pero no lo hemos dicho? Que es broma, hombre...

• **La serie Platinum, cada vez más juegos buenos y más baratos.**

No nos cansaremos de repetir que esa serie fue una idea genial.

• **Que el juego de las Spice Girls haya llegado al tercer puesto en las listas de Gran Bretaña.**

Será porque no es un juego de niñas.

• **La cantidad de páginas de Hobby Consolas.**

A este paso, un día de estos vais a tener que ir al quiosco a por Hobby Consolas con una carretilla...

Personaliza tu PlayStation



En toda Europa están arrasando y ahora llegan a España de la mano de la distribuidora 3D Games.

Se trata de las "MegaStick", unas pegatinas especialmente diseñadas para decorar tu PlayStation por los cuatro costados (tranquilos, hay hueco para los pad y los cables). La principal ventaja de estas pegatinas es que pueden pegarse y despegarse tantas veces como queramos, sin que dejen restos sobre la superficie de las máquinas. Estas pegatinas estarán disponibles con diseños de juegos y personajes, así como de los principales equipos de fútbol de nuestro país. Su precio será de 1990 pesetas.

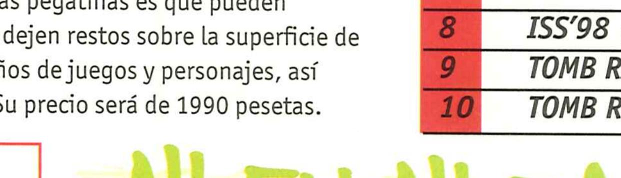
Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	TOCA TOURING CAR (PLATINUM, PC,)
2	COLIN McRAE (PSX)
3	WWF: WARZONE (PSX, GB, N64)
4	PREMIER MANAGER 98 (PSX,PC)
5	GRAN TURISMO (PSX)
6	BANJO-KAZOOIE (N64)
7	WORLD CUP'98 (PSX, N64, PC, GB)
8	ISS'98 (N64)
9	TOMB RAIDER 2 (PSX, PC)
10	TOMB RAIDER (PLATINUM, SATURN, PC)

Las aventuras de Mario en barajas (de cartas)

Los señores de Heraclio Fournier (esos de las barajas de toda la vida) se han desmarcado de los bastos y los oros para imaginarse dos juegos de cartas protagonizados por Mario y sus amigos y enemigos. Uno de los juegos estará basado en «Super Mario 64» y el otro en «Mario Kart 64». Los naipes tendrán imágenes a todo color de los personajes y nos propondrán una divertida manera de repetir las aventuras del héroe de Nintendo sin necesidad de consola.

Cada baraja está compuesta de 33 cartas y ofrecen diferentes tipos de juegos.



• **Que algunos amigos míos que tienen PC digan que juegos como «RE 2», «FF VII» o «GT» son juegos normalitos.**

Pues diles a tus amigos que PSX es de PM y que su PC es una KK. ¿OK? (esto de hablar con siglas empieza a ser un rollo...)

• **Si la gente quiere acabar con el pirateo, que bajen los precios. Si los precios fuesen más bajos, ¿quién sería tan idiota como para comprar pirata?**

Y si la gente compra pirata ¿quién va a ser el idiota que baje los precios?

• **«Buck Bumble», tan emocionante matar abejas como estudiar filosofía...**

Estudiar filosofía puede ser emocionante. Matar abejas...

• **Dreamcast. Todavía falta mucho para que llegue a España.**

Pues yo ya estoy deseando pillarla.

• **Tener que conformarse con ligar en un juego de consola.**

No todos tienen tu tipazo, guapetón.

• **Que no haya un juego de Dragon Ball para Nintendo 64.**

Ni una aventura, ni uno de estrategia, ni uno de tenis... ten paciencia.

• **El jefe final de «Alundra»: podían haberse esforzado un poco más.**

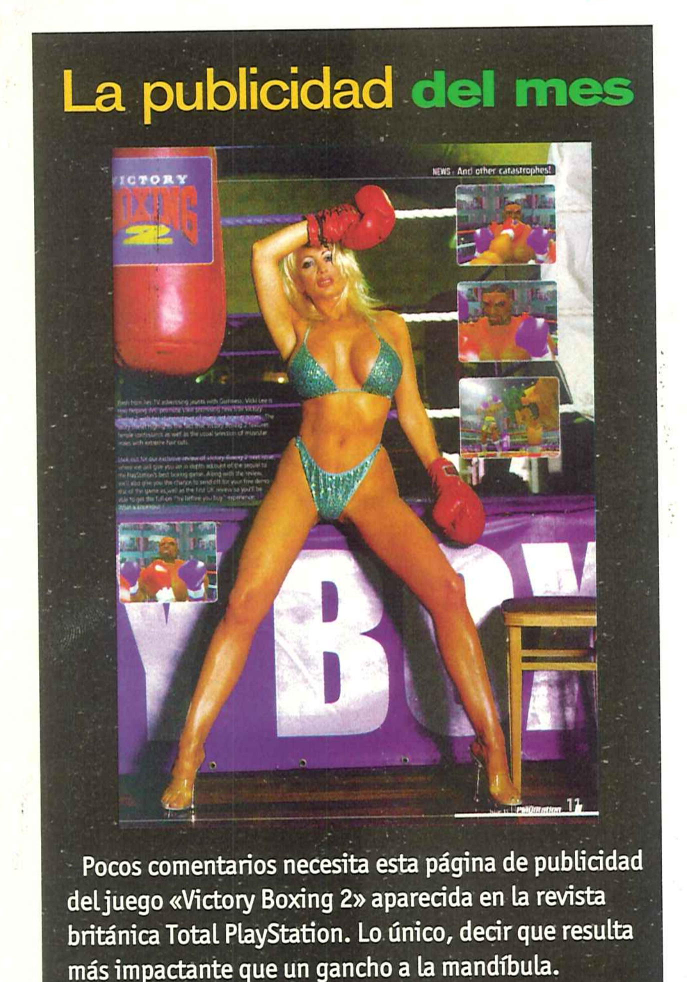
Bueno, no está tan mal. Y feo sí que es.

• **El póster de Lara Croft: ¿tan pocas chicas compramos esta revista?**

¡Ah!, ¿Pero Lara sólo nos gusta a los chicos? ¿Por qué será?

EL SENSOR

La publicidad del mes



Pocos comentarios necesita esta página de publicidad del juego «Victory Boxing 2» aparecida en la revista británica Total PlayStation. Lo único, decir que resulta más impactante que un gancho a la mandíbula.

Zapatero... a tus zapatos

Nuestros colegas del periódico deportivo Marca han sido los primeros en dar la noticia de que Morientes será el futbolista que aparecerá en las carátulas del juego «FIFA ´98 » de Electronic Arts. Bien por la primicia.

Lo malo es que parece que no se han enterado muy bien de qué va el rollo este de los videojuegos y han publicado una breve nota de la que se deduce claramente que La FIFA quiere sacar un nuevo PC el próximo año y que ha elegido a Morientes para que aparezca en la... ¿portada?



EL TELEGRAMA

EL ATLETICO DE MADRID INTENTO FICHAR ESTE AÑO AL VALENCIANISTA MENDIETA • LA FIFA HA ELEGIDO A FERNANDO MORIENTES PARA LA PORTADA DE SU PC DEL 99 • EL CHOLO SIMEONE ES A REDONDO LO QUE BILARDO A MENOTTI

NO MOLA

• Que «Resident Evil 2» cueste 9.000 pesetas y luego no dure ni mes y medio.

¿Has tardado un mes y medio en acabarte el juego? Chico, los hemos visto más rápidos.

• Tener que elegir un sólo juego estas Navidades con todos los que hay.

¿Sólo uno? Pues oye, muévete. Empieza a soltarles indirectas a tus padres, hermanos, tíos, abuelos, primos, al vecino del 5º...

• La publicidad española cada vez tiene menos "intríngulis".

Bueno, algunas hay que son, en dos palabras, "im presionantes".

• Que a los de PlayStation les dé igual sacar buenos juegos que malos.

Hombre.. igual, igual...

• ¿Cómo será «Quake 2» en el reducido espacio de un cartucho?

Provocará tanta emoción que no cabrá en tu habitación.

• Que no me toque ni un concurso en los dos años que llevo leyendo HC.

Pero si todo es un montaje... si no regalamos nada, tonto.

• Colin McRae, Tommy Makinnen, ¿Dónde está el juego de Carlos Sáinz?

A ver si gana este año de una vez y alguien se decide a hacerlo...

• Que para tener el equipo completo de la Game Boy Camera haya que estar ahorrando cuatro o cinco meses.

Pero luego puedes estar años haciendo fotos.

• ¿De verdad se puede acabar el «Resident Evil 2» en menos de tres horas y salvando menos de seis veces?

No sé, eso dicen los de Capcom. Pero nosotros tampoco nos lo creemos.

• Tener que gastarme 800 pelas porque la revista traiga un vídeo de una serie que a mí no me gusta. Podríais darlo como opcional.

¿Todas con vídeo menos la tuya?

• No tener una guía para todos los juegos de rol, por si me atasco...

Primero quieres la guía, luego ya verás si te compras todos los juegos de rol y después a ver si te atascas... ¡Qué previsor eres, colega!

• Que haya tan pocos juegos como «Final Fantasy VII».

Si hubiera muchos FF VII, entonces FF VII ya no sería FF VII ¿comprendes la estupidez?

• Que las secciones más divertidas las hayáis reducido. Espero que no hagáis lo mismo con El Sensor.

No creemos, porque el director se lo pasa pipa contestando vuestras cartas. (A buen entendedor...)

• Hace mucho que no ponéis nada erótico en el "Otaku Manga".

Tú lo que quieres en un "Otaku Pierna", listillo...

• Que Manuel del Campo se vaya haciendo fotos con todas las tías que pilla mientras a mí se cae la baba.

¡Toma! ¡Y a nosotros!

• Que los cupones de los concursos coincidan con la foto de Lara en bikini, con ese reportaje tan bueno...

Pues haz una fotocopia, que también vale.

SUBEN

Electronic Arts que añade un genial grupo de programación, Westwood, a su larga lista.

Nintendo 64 que estos meses está viendo cómo crece, y sigue creciendo, la calidad y cantidad de sus juegos.

La incombustible Game Boy, que con el anuncio de la nueva consola en color vuelve a estar de plena actualidad.

Los juegos traducidos, incluso en Nintendo 64, donde Infogrames se ha atrevido a doblar las voces de «Mission: Impossible».

Tekken 3 que va a batir todos los records de ventas en PlayStation.

BAJAN

Saturn, que parece que ya no va disfrutar de más juegos.

Los precios de Nintendo 64 y PlayStation. Una sensacional noticia para todos.

Han colaborado en este Sensor:

Javier Llopes Gómez (Valencia), Víctor Alcázar (Murcia), David Soriano (Almería), Pipino Irure (Navarra), Antonio Chilet (Valencia), Han Solo desde Ronda (Málaga), Richard Mellado (Navarra), David Martínez (Granada), Paco Montes (Cádiz), Ainara Hernández (Vizcaya), José Carlos Márquez (Badajoz), Alexander Ibrahim de Mora (Madrid), Bienvenida Alovera (Madrid), La Maca (Córdoba), Silvia García (Madrid), Miguel Uhagostera (Barcelona), Andrés Pascual Roca (Barcelona).

El increíble precio menguante

JE, JE AHORA SI QUE NO TE ESCAPAS.

Atrapa ahora tu "PlayStation" por

19.900 ptas. (P.V.P.E.)

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation.europe.com

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

Sony se pondrá el chándal a finales de año.

TRES NUEVOS TÍTULOS DEPORTIVOS PARA PLAYSTATION


Cool Boarders 3


NBA Tonight

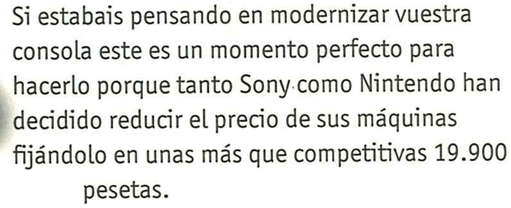
X Games Proboarders

Sony está preparando tres juegos a tener en cuenta: un nuevo título de baloncesto, de nombre provisional «NBA Tonight», que destacará por su conseguido planteamiento televisivo en el que la cadena americana ESPN (que emite deportes las 24 horas del día) ha invertido su gran experiencia. Por supuesto, contará con la licencia oficial, todos los equipos y jugadores reales... ya sabéis. En el siguiente, «X Games Pro-boarders», también ha colaborado la citada cadena de televisión, por lo que los locos descensos en tabla por los lugares más peligrosos posibles que propondrá el juego resultarán atractivos como pocos. Del tercero, «Cool Boarders 3», deciros que aumentará considerablemente la calidad gráfica, mantendrá su intachable jugabilidad, e incluirá descensos, slaloms, competición de saltos y gran cantidad de personajes, tablas de diferentes características en el deslizamiento y paisajes donde practicar este frío deporte. Este último saldrá para finales de Noviembre, a los otros habrá que esperarlos hasta que salgan a principios del. Paciencia, deportistas.

Nueva bajada en los precios de las consolas.

¡AHORA SÍ QUE PUEDES!





Si estabais pensando en modernizar vuestra consola este es un momento perfecto para hacerlo porque tanto Sony como Nintendo han decidido reducir el precio de sus máquinas fijándolo en unas más que competitivas 19.900 pesetas.

Por este dinero podéis conseguir una PlayStation con su nueva configuración que incluye Dual Shock y un sistema de imagen para disfrutar de originales efectos visuales escuchando música.

Ya no tenéis excusa para modernizaros antes de Navidades.

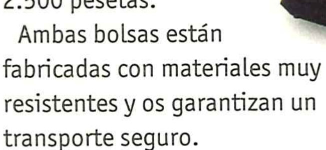
Un maletín y un porta CDs para PlayStation.

¡LLÉVATE TU CONSOLA DE PASEO!

Sony va a poner muy pronto a la venta dos útiles complementos para su consola PlayStation que nos permitirán transportar la máquina y sus juegos con toda seguridad.

En primer lugar tenemos un maletín totalmente acolchado en el que podremos repartir el espacio de manera que nos quepa con comodidad la consola, unos juegos y los mandos. Además, incluye un bolsillo de rejilla con cremallera donde podemos guardar cables, tarjetas de memoria o, ¿por qué, no? unas cuantas Hobby Consolas. Y todo sin riesgo a que golpes inoportunos nos amarguen la fiesta. Costará 3.500 pesetas.

El otro complemento es un porta CDs diseñado para transportar 14 juegos y sus correspondientes manuales. Además cuenta con un departamento especialmente preparado para transportar Memory Cards. Su precio será de 2.500 pesetas.





Ambas bolsas están fabricadas con materiales muy resistentes y os garantizan un transporte seguro.

«Bust A Move 3» muy pronto en Nintendo 64.

BURBUJAS CON MUCHO JUEGO



Acclaim va a poner a la venta en los próximos meses la tercera parte del aclamado puzzle de Taito «Bust A Move» para Nintendo 64. Como todos recordaréis, este puzzle se basa en juntar burbujas del mismo color con la intención de vaciar la pantalla de obstáculos ofreciendo uno de los desarrollos más adictivos de todos los tiempos.



Esta tercera entrega para Nintendo 64 va a incorporar sustanciosas novedades con respecto a los juegos anteriores e incluso con respecto al «Bust A Move 3» que ya apareción para las 32 bits. Así, entre lo más destacable podemos mencionar un apasionante modo para cuatro jugadores simultáneos, la posibilidad de generar nuestros propios puzzles, una colección de casi mil puzzles nuevos y un buen número de modos de juego con más tipos de burbujas y distintos personajes a elegir. Ya sabéis, muy pronto en vuestras Nintendo 64 gracias a Acclaim y New Software Center.

MAMÁ:
LO SIENTO
HE VUELTO
A JUGAR
AL
BANJO & KAZOOIE
JAVI

Banjo & Kazooie

El juego de 3D más increíble de todos los tiempos. Tan increíble, que creerás estar dentro.





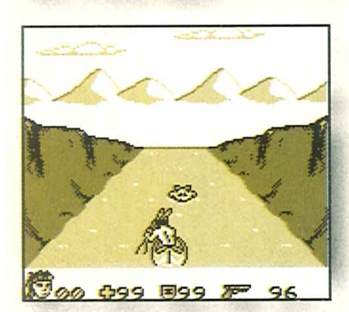


Con Banjo & Kazooie
hemos revolucionado
el mundo del 3D,
creando el mejor juego
de aventuras y plataformas.
Si te gusta Super Mario,
seguramente alucinarás
con Banjo & Kazooie.
El único problema
será cuando tu madre
te regañe por
no estar en casa
a la hora de la cena.





www.nintendo.es

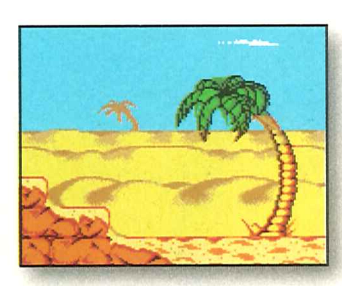


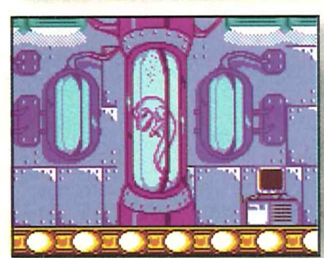


Bit Managers y Acclaim ya tienen lista la segunda parte del «Turok» portátil.

GAME BOY LE SACA LOS COLORES A «TUROK 2»

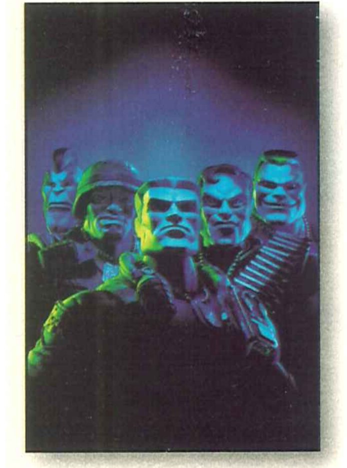
Coincidiendo con la salida de «Turok 2» para N64, Acclaim va a poner a la venta la versión Game Boy. Esto ya lo sabéis, pero lo que seguro que no sabíais es que el juego será compatible con la nueva Game Boy Color, tema en el que ahora se está trabajando.
Sin embargo el desarrollo ya está concluido y os podemos adelantar que el trabajo de Bit Managers es de lo más seductor. A la variedad de fases habremos de sumarle la posibilidad de movernos en varios planos de scroll, cabalgar sobre un Raptor o volar en un pterodáctilo. Habrá cuatro grandes enemigos final de fase y niveles 3D en los que habrá que huir de un gusano gigante o navegar en canoa.





En Bit Managers están trabajando en sacarle los colores a «Turok 2» y como veis en las pantallas, se ha empezado por los escenarios. El resultado es muy prometedor.

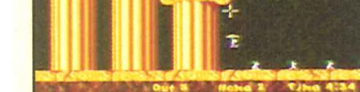




«Small Soldiers» cambia de nombre.

PEQUEÑO RETRASO DE «PEQUEÑOS GUERREROS»

Aunque el mes pasado os los presentamos como «Small Soldiers», los soldaditos protagonistas del último juego de Dreamkorks para PlayStation va a conocerse en nuestro país como «Pequeños Guerreros», exactamente igual que la película. El lanzamiento del juego estaba previsto para Septiembre pero definitivamente llegará a las tiendas a finales de Octubre, más o menos coincidiendo con el estreno del film. Así que ya sabéis, para disfrutar de sus laberintos 3D y toda su acción tendréis que esperar un poquito más.





Psygnosis los volverá a soltar en PlayStation.

LA REVUELTA DE LOS «LEMMINGS»

Todos los que lleven un tiempo en esto de los juegos de consola recordarán perfectamente la fiebre de «Lemmings» que hubo en 16 y 8 bits. Pues bien, Psygnosis vuelve con más lemmings que nunca, porque nos traerá, en un solo CD para PlayStation, los genuinos «Lemmings» y «Oh-no! more Lemmings». No encontraremos nada nuevo, excepto la posibilidad de ver a los bichitos de pelo verde con algo más de definición y un sonido de mejor calidad. Por lo demás, ya sabéis, cientos de niveles en los que habrá que salvar el mayor número posible de animalillos cursor en mano y al borde de un ataque de nervios.

La Quinta Columna

La chica es el gancho.

Tranquilos. Esta vez no voy a hablaros de mis penurias en el último ECTS, aunque las tuve, ni de nada relacionado directamente con los juegos que allí se vieron, que para eso tenéis un bonito reportaje que me ha llevado unas cuantas horas hacerlo.

Sí quiero, sin embargo, incidir sobre un aspecto que yo empecé a tomarme medio en broma, pero que en esta última feria me ha parecido más significativo que nunca.

Os explico.

Todos estamos de acuerdo en que estas ferias sirven para mostrar a prensa y usuarios los juegos que aparecerán en los meses siguientes a su celebración. Se trata de un espléndido escaparate para las compañías y, como dice Chris Deering, una buena oportunidad para reunir en un mismo lugar a distribuidores, programadores, medios especializados y usuarios. Bien.

Claro que las compañías quieren que sus stands sean los más visitados, como es lógico y normal, y para ello recurren a cualquier cosa que pueda llamar la atención de la gente: un stand apañado, música a todo volumen y... un puñado de tías buenas de esas que quitan el sentido.

Eidos se ha colocado al frente de esas compañías que no reparan en medios a la hora de colocar un plantel de señoritas inconmensurables. Pero es que Konami reunió este año a un equipo de rubias que bailaban como los ángeles, y Acclaim contraatacó con cuatro encantadoras mozas que representaban un numerito más que sugerente. Ni que decir tiene que era realmente difícil caminar por estos lugares por la cantidad de gente que se dejaba caer por allí en todo momento.

¿Y que hay de los tíos?, se preguntará más de uno y más de una. Pues los había, mira por donde. Cuatro o cinco maromos de espaldas descomunales que paseaban su inmensa musculatura por el show. El caso es que, no sé si porque el porcentaje de féminas en estas ferias es algo inferior con respecto al de hombres o porque ellas son más comedidas a la hora de mostrar sus emociones, estos tíos estaban más solos que la una. Vamos, que no piense nadie que no se ha intentado.

En fin, que sin entrar a valorar la calidad de los juegos de unas y otras, las compañías que optan por este lícito recurso de las chicas parten con una cierta ventaja en estos eventos. Sony, todavía reacia a estas cuestiones, se basta de momento con sus mastodónticos stands y su amplísima oferta de juegos para atraer al público. De Nintendo se puede decir algo parecido en esta última ocasión, aunque algún miembro de esta compañía se quejara amargamente de que las azafatas de la Gran N fueran las más... simpáticas del show.

Bueno, que no voy a ser yo quien cuestione esta incipiente estrategia de marketing. Si hay que tragar con ello, pues vale.

Manuel del Campo

A un maestro se le reconoce
con sólo mirarle a las manos.

namco®




Vuelve la leyenda. El juego más esperado del año ya está aquí. Tekken 3. Con más movimientos. Con más personajes. Con más animaciones. Con más rapidez y realismo. Conviértete en un maestro y entra en la leyenda con el mejor juego de lucha de todos los tiempos. Tekken 3. El juego que te dejará marcado.

Tarjeta de Memoria 1 bloque | 1 a 2 Jugadores | Optional Controller SLEH-0004 | DUAL SHOCK™

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

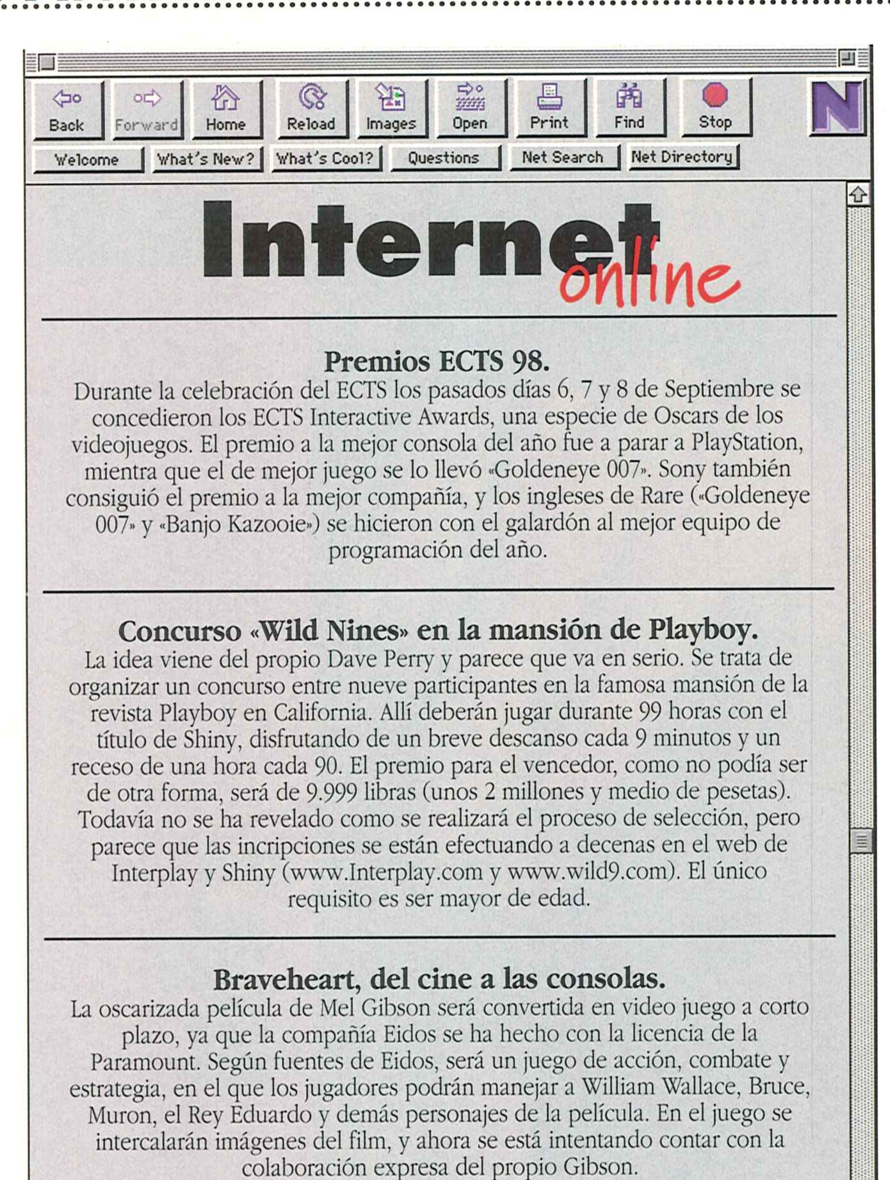
PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/Tekken3

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

TBWA



Internet online

Premios ECTS 98.

Durante la celebración del ECTS los pasados días 6, 7 y 8 de Septiembre se concedieron los ECTS Interactive Awards, una especie de Oscars de los videojuegos. El premio a la mejor consola del año fue a parar a PlayStation, mientra que el de mejor juego se lo llevó «Goldeneye 007». Sony también consiguió el premio a la mejor compañía, y los ingleses de Rare («Goldeneye 007» y «Banjo Kazooie») se hicieron con el galardón al mejor equipo de programación del año.

Concurso «Wild Nines» en la mansión de Playboy.

La idea viene del propio Dave Perry y parece que va en serio. Se trata de organizar un concurso entre nueve participantes en la famosa mansión de la revista Playboy en California. Allí deberán jugar durante 99 horas con el título de Shiny, disfrutando de un breve descanso cada 9 minutos y un receso de una hora cada 90. El premio para el vencedor, como no podía ser de otra forma, será de 9.999 libras (unos 2 millones y medio de pesetas). Todavía no se ha revelado como se realizará el proceso de selección, pero parece que las incripciones se están efectuando a decenas en el web de Interplay y Shiny (www.Interplay.com y www.wild9.com). El único requisito es ser mayor de edad.

Braveheart, del cine a las consolas.

La oscarizada película de Mel Gibson será convertida en video juego a corto plazo, ya que la compañía Eidos se ha hecho con la licencia de la Paramount. Según fuentes de Eidos, será un juego de acción, combate y estrategia, en el que los jugadores podrán manejar a William Wallace, Bruce, Muron, el Rey Eduardo y demás personajes de la película. En el juego se intercalarán imágenes del film, y ahora se está intentando contar con la colaboración expresa del propio Gibson.

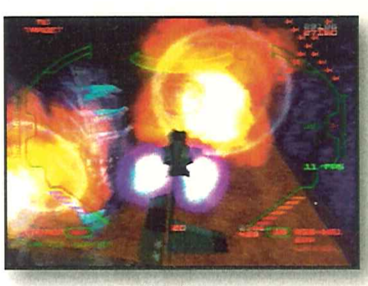
La batalla de Psygnosis continúa.

GUERRAS COLONIALES Y POLICÍAS ESPACIALES

Psygnosis prepara desastres espaciales al gusto del usuario con las segundas partes de «Colony Wars» y «G-Police».

«Colony Wars Vengeance» nos pondrá nuevamente a los mandos de varias naves espaciales con la misión de enfrentarnos a cuantos piratas quieran acabar con la paz de la galaxia. Se mantendrá la misma linea a caballo entre el simulador y el mata-mata que tan buenos resultados dieron en la primera parte. Estará disponible a finales de octubre.


Colony Wars Vengeance


G-Police 2

«G-Police 2» tardará un poquito más en llegar, puede que a principios del 99, y nos deparará una nueva oportunidad de convertirnos en policías urbanos, pilotos de un espectacular helicóptero de combate. Mantendrá la tónica de apunta, acelera, corrige y dispara, que se escapan, al tiempo que nos enfrenta a muy diferentes misiones. Por lo que hemos podido ver, incorporará todo tipo de mejoras gráficas buscando la perfección en el tratamiento de la luz y la solidez de los elementos de los escenarios.

Llegará muy, pero que muy rápido a N64.

«F-ZERO X»

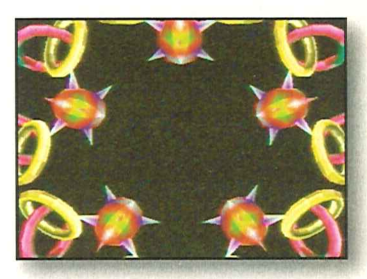


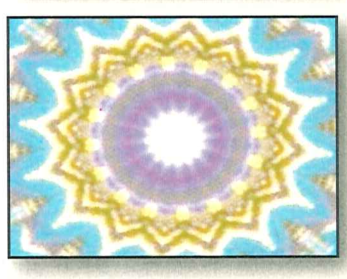


Nintendo ya ha lanzado en Japón su título de velocidad más jugable, la nueva versión del clasico «F-Zero». Recuperando el estilo de la primera parte para Super Nintendo, la versión de N64 (que ha seguido con Miyamoto como jefe de proyecto) nos propondrá circuitos cortos y fáciles de aprender, unas naves de sencillo manejo, y una velocidad que sorprenderá al más experimentado. Además, como banda sonora se ha elegido un rock americano de lo más cañero, lo que contribuirá al ambiente de continua crispación que ya provocaba el juego en 16 bits. Estad preparados para su próximo lanzamiento en Diciembre.

«Baby Universe»: otra locura de Sony.

CON LA MÚSICA A OTRA PARTE





Compañeros de vista cansada, ya mismo podemos alterar nuestro ritmo de vida de jugones con la placentera pausa musical que Sony nos ofrecerá con «Baby Universe». Advertimos, no será un juego, será, simplemente, un caleidoscopio 3D con el cual podremos disfrutar de impagables momentos de relajación en compañía de nuestra música preferida y nuestra PlayStation. El invento permitirá retocar todas las formas y colores que aparecen en pantalla, así como la frecuencia de rastreo de la señal de audio de manera que la música relacione con las imágenes a nuestro gusto. Ya mismo debe salir a la venta.

Se acerca el juego
más rápido sobre
cuatro ruedas







Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid
Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**



Nuevo golpe a la piratería. *El pasado domingo 6 de septiembre la Jefatura Superior de policía de Barcelona culminó con éxito las investigaciones que iniciaron hace algún tiempo contra una red de videojuegos y material pirata para consolas.*

El registro llevado a cabo en dos domicilios particulares y dos locales comerciales de Badalona ha permitido a la policía incautar gran cantidad de material ilegal entre el que destaca 5.000 CD ROMS, 200 chip multisistema, 300 adaptadores, casi 3.000 cables y más de 1000 memory cards falsas así como otro tipo de periféricos piratas. También se intervino un gran número de consolas falsas o manipuladas. Los hechos se iniciaron a raíz de una denuncia de Sony Computer y la operación ha contado con el apoyo de la Federación Antipiratería y ha sido organizada desde Madrid ya que la actividad ilegal tenía repercusión nacional.

EA compra Westwood Studios. *Electronic Arts sigue aumentando su lista de desarrolladores al adquirir todas las acciones de Westwood, creadores de los famosos juegos de estrategia «Command & Conquers» o «Dune». En el acuerdo también se incluían parte de los activos de Virgin Interactive y la transacción financiera ha sido valorada nada más y nada menos que el 122, 5 millones de dólares. La operación coloca a EA como la empresa independiente de software más grande del mundo.*

Centro Mail sigue imparable. *Tres nuevos centros Mail se unen a la cadena de tiendas especializadas en videojuegos más importante del país. Las nuevas tiendas están una en Valladolid en el Centro Comercial Vall Sur y dos en Alicante, una en el Centro Comercial Gran Vía y otra en Elda, Avda. José Antonio González, 16.*

«Constructor» te regala una Memory Card. *Todos aquellos que os acerquéis por las tiendas con la intención de comprar el divertido simulador de ciudad «Constructor», os encontraréis con la sorpresa de que Acclaim ha decidido incluir una tarjeta de memoria totalmente gratis junto al juego. Y es que «Constructor» necesita casi entera la Memory Card para salvar una partida y los chicos de Acclaim quieren facilitarnos las cosas por todos los medios.*

Electronic Arts eligie al delantero de la selección española para promocionar la nueva versión de su juego de fútbol.

FERNANDO MORIENTES, LA NUEVA IMAGEN DE «FIFA ´99»

Tiene 22 años, un futuro brillante como jugador y goza de las simpatías de todos los aficionados al fútbol. Todas estas razones han llevado a EA España a elegir a Morientes como el estandarte de su próximo «FIFA 99». En la Ciudad Deportiva del Real Madrid, en la presentación oficial de este "fichaje", tuvimos oportunidad de charlar amigablemente con él.

Hemos oído que eres un auténtico fiera jugando a la consola.

Hombre, yo no diría tanto, soy más bien aficionadillo. Tengo una PlayStation y un ordenador y juego en los ratos de aburrimiento y en las concentraciones.

Sí, Roberto Carlos nos confesó que organizáis campeonatos.

Bueno este año todavía no hemos empezado, pero el año pasado había seis o siete que organizaban todo el tinglado, primero se jugaba por habitaciones, luego los que iban ganando jugaban entre ellos...

¿Y el entrenador no dice nada?

No, qué va. Además nunca nos excedemos. A eso de las 12 y media cortamos y a la cama. En vez de ver la televisión pues le damos un poco a la consola. Además, en el fondo jugando el «FIFA» es como si estuvieras entrenando ¿no? (risas)

Hablemos del «FIFA» ¿Juegas mucho con él?

En realidad el que más conozco es «Copa del Mundo 98», aunque con el que empecé a engancharme fue con «FIFA 98» el de la carátula de Raúl, y la verdad , lo paso en grande con él.

¿Te identificas con el Morientes que aparece en ese juego?

Más o menos. De todos modos me metí en la opción de editor de jugadores y me cambié un poco. Me puse la piel negra, el pelo rubio... (risas)

Tú que eres futbolista, ¿Te parece que «FIFA» refleja fielmente lo que ocurre en un terreno de juego?

Hombre, yo no soy ningún experto, pero a mí me parece que está muy bien. Te permite pasártelo bomba con un amigo y eso para mí es lo que importa. Puedes hacer las jugadas que hacemos en el campo, centrar, rematar... no creo que no se le pueda pedir más.



¿No echas nada en falta?

La verdad es que no... bueno sí, quizá el tema de las faltas. Aquí es muy difícil marcar goles de falta directa.

¿Qué te parecen los comentarios de Manolo Lama y Paco González?

Uf.! Son los que le dan dinamismo al juego, es como si estuviesen narrando un partido de verdad.



Fernando Morientes nos demostró que es un auténtico fan de los videojuegos, especialmente de los deportivos.

Y al poder hacer fichajes y traspasos, ¿No te entran ganas de ver como quedarías con la camiseta de otro equipo?

Por supuesto, de hecho cuando juego me traigo al Madrid a algunos amigos que dejé en el Albacete y el Zaragoza. Y antes de la final contra la Juventus me cambiaba por Del Piero.

Seguro que algún directivo de la Juve haría el cambio sin pensárselo...

Sí, y a lo mejor alguno del Madrid también (risas)

¿Qué sensación tiene un jugador como tú al verse representado en un videojuego?

Imagínate, para mí era algo impensable hace unos años. Me encanta, me hace verdadera ilusión. Además a veces me llama algún primo y me dice "Oye, que te he cambiado al Barcelona, espero que no te importe" y cosas así. Es muy divertido.

¿Y lo de tu imagen en este «FIFA 99»?

Pues aún me gusta más. Cuando todavía estábamos hablando con Electronic Arts para ver si finalmente lo hacíamos, mi hermano pequeño que tiene doce años me decía "¡Sí, por favor, hazlo! ¡Que así se lo enseño a mis amigos! Él está encantado. Además, es todo un honor y un gran reconocimiento que EA se haya fijado en mí para hacerlo.

Y aparte de «FIFA» ¿Qué juegos conoces más?

Me llama la atención «Tekken 3». He visto el anuncio en la tele y tiene muy buena pinta. También juego a «NBA Live», «F-1», éste cuando estoy solo, y ahora estamos enganchados con «Pete Sampras». Es curioso, pero yo creo que jugamos más al tenis y al baloncesto que al fútbol.

Sí, pero nadie te saca de los juegos deportivos...

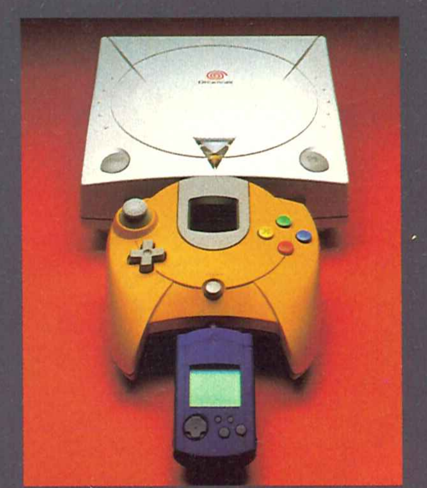
Es verdad, son lo que más me gustan. Alguna vez he probado otros géneros, pero no me llenan igual. Pero «Tekken 3» sí me gusta. Tengo que hacerme con él.

Pues cuando entrenes te espero para retarte. A ese y al «FIFA 99», claro.

En eso quedamos...

Dreamcast abre las puertas a una nueva generación de videojuegos.

Faltando apenas dos meses para el lanzamiento de Dreamcast en Japón, Sega ha comenzado a dar a conocer información concreta sobre los primeros juegos para su consola. Sorprendentemente, en su estreno Dreamcast estará arropada por diez títulos -no por cinco como se anunció en su día-, los cuales tan sólo son la punta de un enorme iceberg que no ha hecho nada más que empezar a aparecer. Por el momento, ya se ha confirmado que hay más de 100 juegos en preparación, los cuales están siendo programados por una lista interminable de compañías de enorme prestigio, entre las cuales se encuentran Capcom, Konami, SNK, Eidos, Infogrames, Hudson, Gremlin... además, por supuesto, de la propia Sega.



Los títulos que os mostramos en estas páginas están, lógicamente, en proceso de desarrollo, pero ya hemos podido vislumbrar en ellos una impresionante calidad gráfica y unas cualidades técnicas espectaculares, que marcarán, sin duda, una nueva etapa en el mundo del videojuego.

Sonic Adventures: ¡Qué pasada!



Todas estas pantallas corresponden al propio juego, no a la intro como podría parecer...



Hemos tenido la posibilidad de ver «Sonic Adventures» en movimiento y os podemos asegurar que nos ha dejado absolutamente alucinados.



El único título que Sega ha mostrado y ha confirmado que saldrá conjuntamente con Dreamcast ha sido este impresionante «Sonic Adventures».

Este juego recuperará el espíritu del primer Sonic para potenciarlo con unos gráficos nunca vistos hasta la fecha en una consola y que se moverán a una velocidad absolutamente de vértigo.

«Sonic Adventures» ofrecerá un fuerte componente de aventura y su desarrollo nos permitirá controlar a 6 personajes diferentes con habilidades y objetivos muy distintos. Será completamente 3D y contará, entre otras increíbles cualidades, con el aliciente de presentar los escenarios más enormes y detallados jamás creados para un videojuego.

Hay que verlo para creerlo.

Blue Stinger: un juego terrorífico.

El equipo de programación japonés Climax Graphics, está desarrollando la primera aventura de acción que verá la luz en Dreamcast.

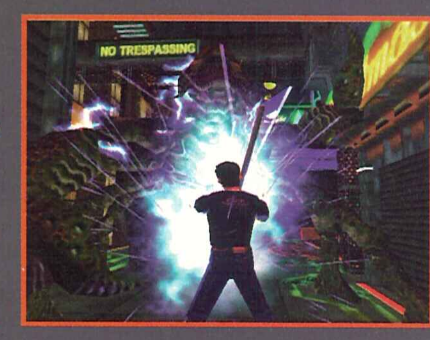
«Blue Stinger» nos situará en la piel de Elliot, un miembro de una patrulla de rescate que busca supervivientes en un pueblo asolado por la presencia de monstruosos seres.

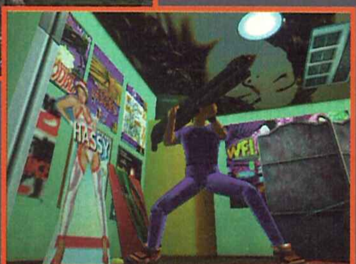
Por lo que hemos podido apreciar, el juego seguirá la estela de los "survival horror" de Capcom -estilo «Resident Evil»-, aunque esta vez los escenarios dejarán de ser renderizados para mostrarnos un total de 230 escenarios formados exclusivamente por polígonos.

El potencial de Dreamcast permitirá que otros elementos típicos del género, como los personajes secundarios, las armas -entre las que habrá sables de luz, lanzacohetes...- o impresionantes escenas de vídeo completen uno de los videojuegos más terroríficos de la historia.



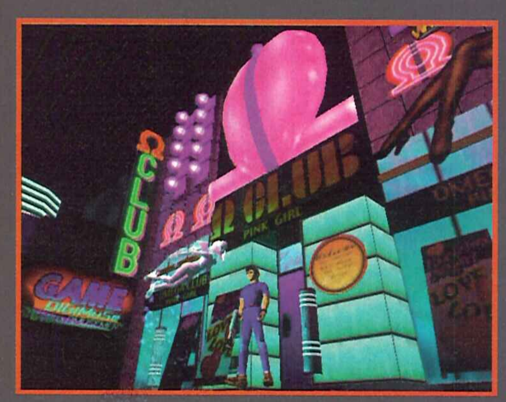
El aterrador aspecto de los monstruos y los espectaculares efectos de luz parecen ser los puntos fuertes de un juego que seguirá la filosofía de «Residen Evil».











Tanto los escenarios como los personajes estarán realizados a base de polígonos, pero las enormes posibilidades técnicas de Dreamcast permitirán que la generación de éstos sea inapreciable.

Godzilla arrasará en Dreamcast.

Aprovechando el tirón de la nueva aparición del mítico monstruo en la gran pantalla, Sega está ultimando uno de los títulos que, posiblemente, se pondrá a la venta el mismo día del lanzamiento de Dreamcast y que será uno de sus mayores estandartes.

En él podremos enfrentarnos a otros seres del universo "Godzilla" mientras arrasamos cuantos edificios encontremos a nuestro paso, todo ello ambientado en unas calles que parecerán casi reales. Sorprendente.



El grado de detalle con el que se han reflejado las calles de la ciudad es realmente increíble.







La lista de Dreamcast

Aquí tenéis una lista formada por algunos de los títulos más notables que están siendo desarrollados para Dreamcast. No hemos incluido ni todos los juegos ni ningún rumor (la lista sería larguísima), sino tan sólo títulos cuya realización está totalmente confirmada, aunque eso sí, sin fecha de lanzamiento.

- 3D Looney Tunes...Infogrames
- Actua Soccer............Gremlin
- Alone in the Dark..Infogrames
- Blitz 2......................Midway
- Castlevania ....Konami
- Crimpson ....Core
- D2 ....Warp
- Dark Savior2.................Sega
- Daytona USA 2 ....Sega
- Fighting Vipers.............Sega
- F-1 ....Video Systems
- Godzilla ....Sega
- Golf.........................Gremlin
- LA Riders.....................Sega
- Lost World Arcade..........Sega
- Magical Tetris ....Capcom
- Marvel SuperHeroes ...Capcom
- Madden 2000 ....EA Sports
- Messiah.......................Shiny
- Metropolis.................Bizarre
- Monaco GP.......................Ubi
- Monster Breeder..............Nec
- Mortal Kombat 4........Midway
- MK Mithologies..........Midway
- Munch´s Oddysee............GTI
- Nights 2 ....Sega
- Outcast 2 ....Infogrames
- Panzer Dragon .....Andrómeda
- Pod II ....Ubi
- Rampage.................Midway
- Rayman 2 ....Ubi
- Resident Evil 4 ....Capcom
- Samuray Shodown ....SNK
- Scud Race.....................Sega
- Sega Rally ....Sega
- Sega Soccer ....Sega
- Sonic 3D........................Sega
- Sonic Adventures...........Sega
- Spawn ....Capcom
- Super GT ....Sega
- Unreal ....GTI
- Urban Assault.........Microsoft
- Virtua Fighter III ....Sega
- VR Football............Interplay
- WLS 2000 ....Silicon Dreams

Primeras imágenes.

Estas pantallas corresponden a algunos de los juegos que están siendo programados en estos momentos en Japón y en Europa. Aunque algunos de ellos posiblemente no serán editados en nuestro país, nos sirven para hacernos una idea del aspecto gráfico que presentarán los primeros juegos para Dreamcast.



ELEMENTAL GIMIK GEAR (Hudson): *Este juego será un "Action RPG" que combinará los períodos de exploración en 2D con impresionantes combates en 3D. Las secuencias de vídeo le otorgarán una dramática ambientación.*



KITAE (Hudson): *el segundo título de este sello pertenecerá al género "travel communication", es decir, un juego en el que viajaremos por Japón en busca de 8 lindas jovencitas. Bajo un entorno foto-realista se unirán el manga y las "idols".*



TITLE DEFENSE (Climax): *el boxeo llegará acompañado de un impresionante despliegue gráfico que nos mostrará unos púgiles casi reales -dotados de un montón de golpes- y unas gradas más animadas que nunca (aunque todavía estén vacías).*



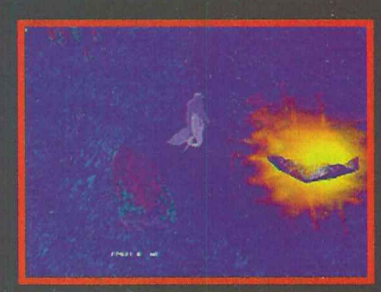
SHIKÉN TEKESHI (Dreamstone): *Una extensa aventura al estilo «Tomb Raider» protagonizada por Seed, un joven perseguido por un rey demoníaco. Cuando creamos que hemos acabado el juego, aún nos faltará mucho camino por recorrer.*



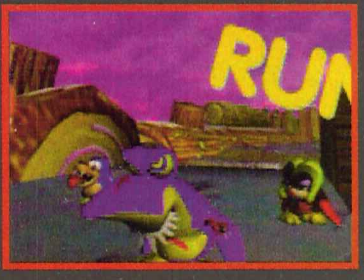
MONSTER BREEDER (Nec): *será una especie de "Tamagotchi" con monstruos. Después de criarlos y entrenarlos podremos enfrentarlos con otros monstruos para medir sus fuerzas. Ni que decir tiene que gráficamente promete.*



SENGOKU TURB (Nec): *Un Action RPG que aún se encuentra en una fase de desarrollo muy prematura. Su protagonista, una chica, se estrella en un planeta con dos razas en guerra, debiendo unirse a una de las dos.*



SEVENTH CROSS (Nec): *el objetivo será sobrevivir en un planeta hostil, para lo cual debemos mejorar nuestra estructura orgánica a través de las 810.000 mutaciones genéticas disponibles, pudiendo adoptar hasta formas acuáticas.*



CRAZY! PEN PEN (General Ent): *con un "look" estilo cartoon, el primer juego de General Ent. nos propondrá unas locas carreras protagonizadas por ocho extraños bichos con habilidades tan diversas como escalar, nadar, saltar...*



MERCURIUS PRETTY (Nec): *será otro juego al estilo de las mascotas virtuales. En él tendremos que cuidar, durante un período no inferior a dos meses, a una de las 10 bellas criaturas que saldrán de una semilla .*



AKOLITE (Revenant): *una aventura de acción con numerosos tintes de Rol. Tendrá 25 gigantescos escenarios plagados de enemigos, numerosos movimientos y hechizos, y una realización técnica sobresaliente.*



JULY: *recogiendo elementos de las profecías de Nostradamus y de otras no menos catastróficas, este juego nos transportará al futuro, cuando una nueva raza de humanos -sin posibilidad de reproducirse- nacerá para sembrar el caos.*



MONACO GP (Ubi): *uno de los desarrolladores europeos que más apuesta por Dreamcast, Ubi Soft, está trabajando en un título que plasmará con gran lujo de detalles el circo de la F-1, tanto de las temporadas actuales como pasadas.*

Hablamos con Yuki Naka, creador de «Sonic Adventures».

"Estamos desarrollando el juego de acción 3D más rápido que se haya visto jamás."

El día 22 de agosto se producía en Japón la presentación oficial de «Sonic Adventures», el primer juego de la mascota de Sega para Dreamcast. Sin embargo, días antes, en las oficinas de Sega Europa ubicadas en Londres, tuvo lugar una presentación no oficial para la prensa europea. Allí, además de poder ver este genial juego en movimiento, tuvimos ocasión de charlar con Yuki Naka, su creador.

¿Cuántas personas componen el Sonic Team y en qué áreas de trabajo se dividen?

En total el equipo está compuesto por 20 personas, repartidas en 10 grafistas, 7 programadores y 3 diseñadores principales. Ellos forman la base del equipo que ha trabajado en el proyecto durante los 10 primeros meses, pero a medida que se concluye el desarrollo, el equipo aumenta. Ahora mismo hay unas 60 personas.

¿Cuál es la razón por la que un personaje tan carismático como Sonic vuelve en un nuevo formato como Dreamcast?

Tras haber desarrollado varios juego protagonizados por Sonic para Megadrive, quería afrontar el diseño de nuevos mundos y juegos. Esa fue la razón por la que desarrollamos «Nights». Justo al acabar «Nights», tuve conocimiento del proyecto Dreamcast y pensé que esta máquina, en manos de Sonic Team, podría llegar a ofrecer el mejor juego de Sonic.

Durante el proceso de desarrollo de Dreamcast, ¿los miembros de Sonic Team realizaron algún tipo de petición a los ingenieros de hardware para disponer, de cara al desarrollo del juego, de determinados efectos en la máquina?

Yo mismo estuve involucrado desde el principio en el desarrollo de la máquina, justo cuando acabamos «Nights». Y conocía lo que podría ser interesante para los programadores en aspectos concretos, así que se puede decir que el proceso de desarrollo de la consola se ha visto influido por nuestras opiniones.



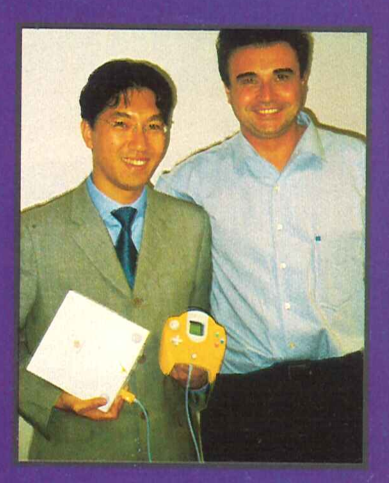
Yuki Naka conversó con Hobby Consolas el día de la presentación no oficial de «Sonic Adventures» celebrada en Londres.

¿Cuál ha sido el mayor reto que ha existido en el desarrollo de una consola como Dreamcast?

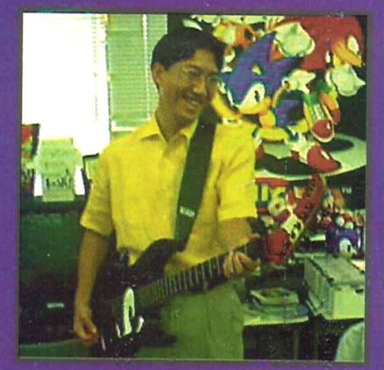
La parte más compleja fue la relacionada con la comunicación, tanto en lo referente al VMS como al Modem. En «Sonic Adventures» no se ha explotado a fondo este apartado, pero en futuros proyectos sí tenemos pensado hacerlo.

¿Qué es lo mejor de Dreamcast y qué nuevas posibilidades presenta en relación a otros soportes?

En Dreamcast la la memoria es muy importante. Tenemos 24 MB de RAM y 16 MB de vídeo para trabajar con texturas, algo que está muy por encima de, por ejemplo, PlayStation. El potencial del hardware es tan elevado en general que permite hacer todo lo que se quiera sin ningún tipo de problema.



José Angel Sánchez, Director General de Sega España, también asistió al acto de presentación.



Yuki Naka -gran aficionado a la música- comentó que la banda sonora de su juego se está grabando en EE.UU.

¿Explota «Sonic Adventures» todo el potencial tecnológico de Dreamcast?

Estamos realizando grandes esfuerzos para sacar el máximo provecho posible del hardware. Pero bueno, ya sabéis que en todas las plataformas existentes se va explotando cada vez más el potencial tecnológico a medida que se trabaja y se crean más juegos. No queremos crear falsas expectativas pero, de momento, creo que es uno de los juegos que más explotan este potencial.

¿Qué hay realmente nuevo en Sonic Adventures» y qué conserva de los anteriores Sonic?

La velocidad de la acción siempre está presente, pero también se han investigado nuevas posibilidades, sobre todo en la jugabilidad, de manera que hemos diseñado un juego atractivo no sólo para aquellos a los que ya les gusta Sonic, sino para todo tipo de usuarios.

Estamos desarrollando el juego de acción 3D más rápido que se haya creado jamás y mostrará unos escenarios de un tamaño que sorprenderá a todo el mundo.

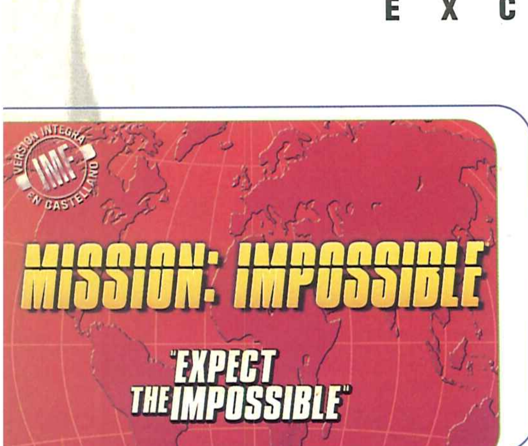




JUEGOS

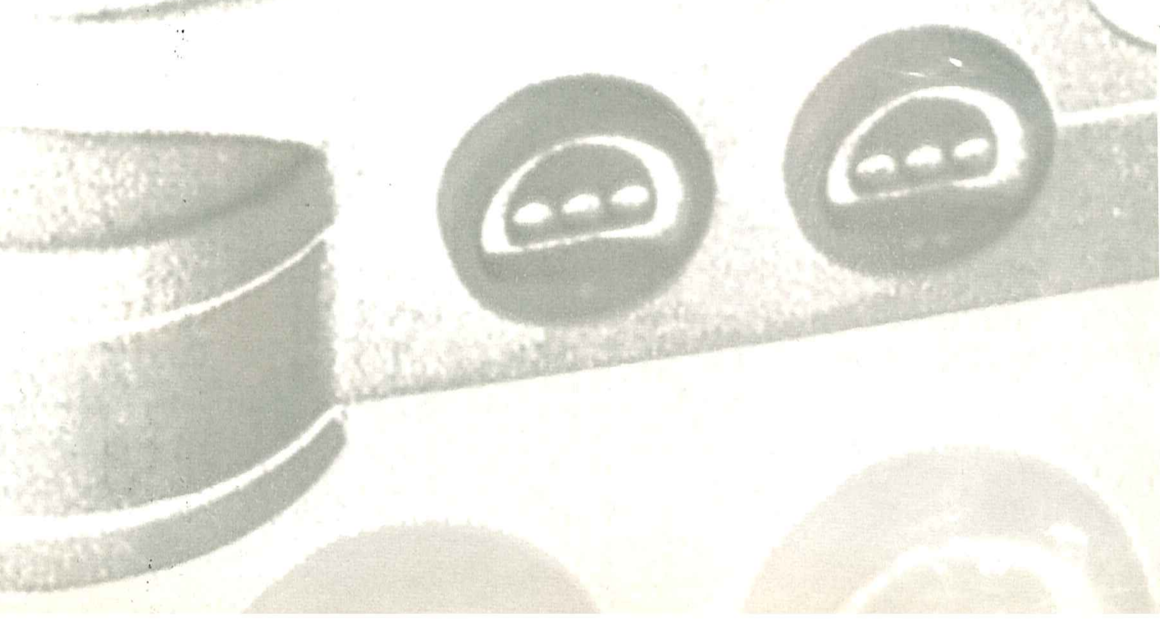
EXCLUSIVOS DE

NINTENDO 64










START



COMIENZA UNA NUEVA TEMPORADA PARA EA SPORTS

Como cada año por estas fechas, Electronic Arts irrumpe con las nuevas versiones de los simuladores deportivos más laureados de la historia de las consolas. Es hora de empezar a tomar contacto con las nuevas y alucinantes entregas de «FIFA», «NBA Live», «NHL» y «Madden» para PlayStation y N64, a los que en esta ocasión se unirá un nuevo invitado que prueba suerte en el boxeo: «K.O. Kings».





PLAYSTATION (20 de Noviembre) • N64 (Marzo del 99)

En los límites de la realidad

Los responsables de esta prestigiosa saga tienen ante sí el reto de mejorar las dos ediciones aparecidas en los últimos meses.

EA Sports reconoce no haber encontrado aún el límite técnico de PlayStation, por lo que con este «FIFA ´99» prometen darle una nueva vuelta de tuerca a la consola.

Para empezar aumentarán el número de opciones, modos de juego, ligas y equipos, incluyendo un editor de ligas de lo más completo y un súper torneo de clubs que parece adelantarse a la Super Liga Europea que se prepara para el año 2000, llamado precisamente European Super League.

En cuanto al apartado técnico, EA afirma que no será difícil notar las mejoras en gráficos, animaciones y diseños, para lo cual han tenido que aumentar la capacidad del *engine* que utilizaron en la última entrega.

Y si hablamos del control, los programadores también aseguran que se están mejorando todas la acciones de los jugadores, en especial el *driblings* y los remates a puerta, en los que ahora el jugador decidirá el momento exacto en el que su delantero debe ir hacia el balón.

Todo esto sin olvidar los comentarios de Manolo Lama y demás detalles clásicos de la saga «FIFA», que esta vez llagará bajo el amparo del jugador del Real Madrid y de la selección española Morientes.



Los jugadores presentarán un aspecto aún más realista que en anteriores ocasiones, e incluso habrá diferentes estaturas. Estas imágenes pertenecen a la intro del juego.

Una de las grandes mejoras se reflejará en los regates. Ahora los delanteros tendrán más posibilidades de burlar al defensor de turno.





Con este tipo de desarrollos, los programadores de EA Sports consiguen que los movimientos de los jugadores en el terreno de juego se asemeje lo más posible a la realidad.



NBA LIVE 99

PLAYSTATION (11 de Nov) • N64 (20 de Nov)

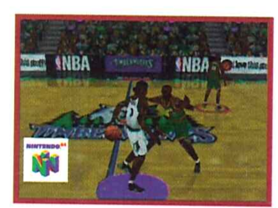




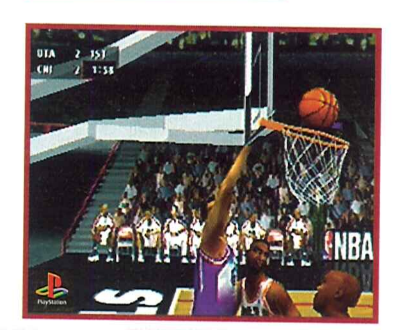


El mejor baloncesto del mundo puede alcanzar con esta nueva versión cotas sorprendentes.

Por las imágenes que hemos podido ver, la definición y las animaciones de los jugadores serán soberbias, y no faltarán todas las opciones, modos de juego y detalles de las anteriores entregas. Además, y por primera vez en un juego de baloncesto, se incluirán comentarios en castellano, realizados nada menos que por Andrés Montes, el narrador de los partidos de la NBA en Canal Plus.



EA está logrando mejorar la calidad técnica de anteriores entregas.



MADDEN 99

PIAYSTATION (25 de Sep) • N64 (14 de Oct)



Este nueva versión será aún más jugable y espectacular.

El fútbol americano no cuenta con excesivos seguidores en nuestro país, pero eso no impide que EA Sports tenga en su saga «Madden» uno de los simuladores más prestigiosos de este deporte. EA se está preocupando por ofrecer una versión superior a las anteriores, sobre todo en el apartado técnico: nuevas cámaras, movimientos más fluidos, jugadores más detallados...





NHL 99

PLAYSTATION (30 de Sep) • N64 (28 de Oct)



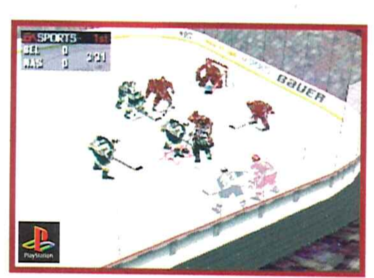


Nadie discute ya la calidad de los simuladores de hockey, que arrastran un buen puñado de adeptos desde hace años.

Por eso EA Sports está intentando mejorar en lo posible las prestaciones de la última entrega, incluyendo más equipos (entre los que se incluyen las mejores selecciones nacionales), y más opciones y en el que se ha simplificado un control que aún planteaba algunas dificultades a los jugadores menos hábiles.

Los programadores prometen sorprendernos en las acciones más agresivas del juego.





Este nuevo simulador de hockey sobre hielo, no dejará "frío" a nadie.

K.O. KINGS

PLAYSTATION (25 de Octubre)



El juego incluirá a los mejores púgiles de la historia del boxeo.

Parece que EA se ha decidido a apostar definitivamente por el boxeo. Y por lo que parece, lo va a hacer a lo grande, ofreciendo un juego con una calidad técnica sobresaliente y que incluirá a los mejores púgiles de todos los tiempos en pesos ligeros, medios y pesados. De momento sólo hemos podido ver unas pantallas, por lo que aún no hemos podido comprobar si el apartado más complicado de esta modalidad y en el que han fracasado otros simuladores anteriores, el control de los boxeadores, se resuelve también de manera brillante.

INSTINTO ANIMAL





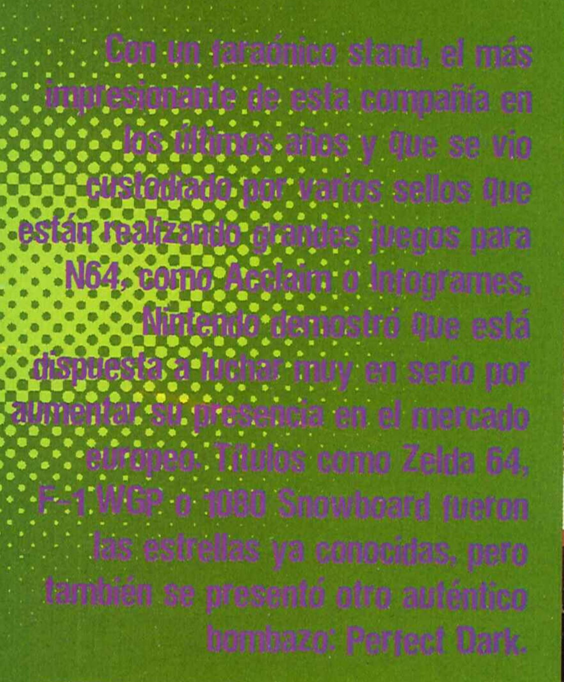




Londres, capital europea
ECTS 98
del videojuego

Una vez más, las pautas de esta nueva edición del ECTS estuvieron marcadas por la proximidad del E3, pues casi todos los grandes títulos que serán lanzados esta temporada ya habían sido presentados en Atlanta. Sin embargo, algunas compañías -sobre todo europeas- se encargaron de darle las dosis necesarias de emoción y novedad a esta importante feria.

Además, como viene siendo habitual en los últimos tiempos, el ECTS volvió a colocar a cada uno en su sitio: Sony como el líder indiscutible del sector, Nintendo con muchas ganas -y argumentos- de ampliar su número de adeptos en Europa, y Sega aguardando en la sombra a que llegue el momento de su resurgimiento con el lanzamiento de su poderosa Dreamcast.

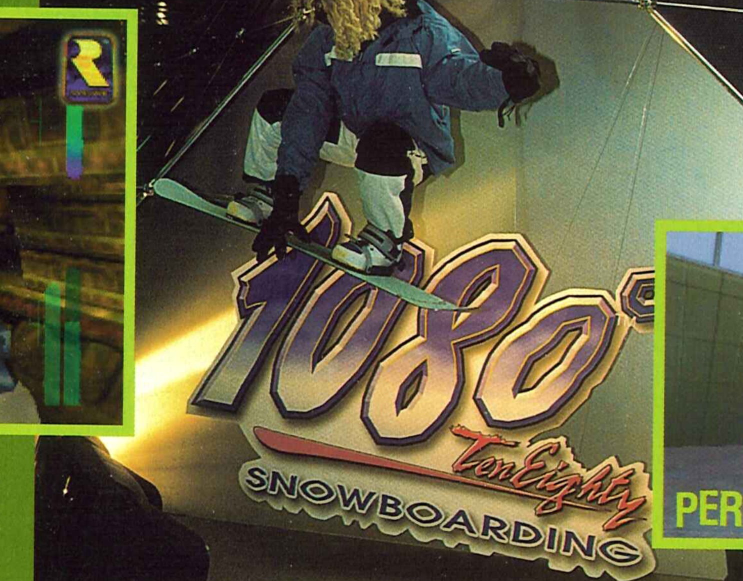


Con un faraónico stand, el más impresionante de esta compañía en los últimos años y que se vio custodiado por varios sellos que están realizando grandes juegos para N64, como Acclaim o Infogrames, Nintendo demostró que está dispuesta a luchar muy en serio por aumentar su presencia en el mercado europeo. Títulos como Zelda 64, F-1 WGP o 1080 Snowboard fueron las estrellas ya conocidas, pero también se presentó otro auténtico bombazo: Perfect Dark.

Nintendo



Este juego de acción en 3D realizado por Rare, que verá la luz en Marzo, fue la principal novedad que Nintendo presentó en su stand. Con el mismo engine que «Goldeneye», el juego promete convertirse en una de las grandes estrellas para el próximo año.





Otra vez Gran N en Europa



Nintendo mostró, por primera vez en Europa, los primeros juegos que editará para la nueva Game Boy Color, una de las grandes apuestas de la Gran N para esta temporada.



Al igual que ocurrió en Atlanta, «Zelda 64» volvió a convertirse en el juego más popular no ya de stand de Nintendo, sino de toda la feria. Todo el mundo está deseoso de que lleguen las navidades para poder jugarlo...





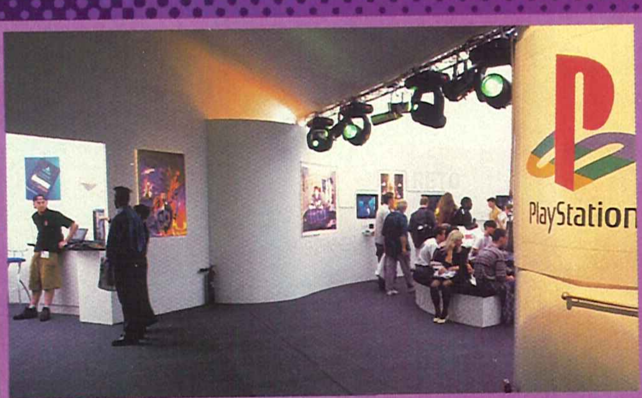


El stand de Sony llamó especialmente la atención por su estilizado y revolucionario diseño. Más que el típico stand de feria (ya sabéis, consolas por todos lados, grandes figuras de cartón y chicas imponentes), parecía un auténtico museo del videojuego. En sus salas se podían contemplar -como si de obras de arte se tratara-, los grandes títulos de Sony para este año: Tekken 3, Spyro the Dragon, Crash 3... así como versiones más avanzadas de dos de sus futuros lanzamientos: A Bug´s Life y Syphon Filter.

Sony

Stand con clase para un brillante catálogo

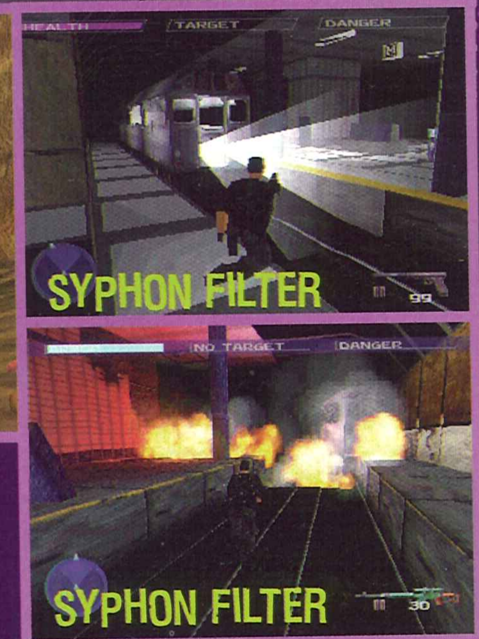




El stand de Sony contaba con grandes salas dedicadas a sus títulos más emblemáticos de esta temporada: «Tekken 3», «Spyro»... en los cuales los visitantes pudimos, además de jugar, charlar con algunos de sus creadores.

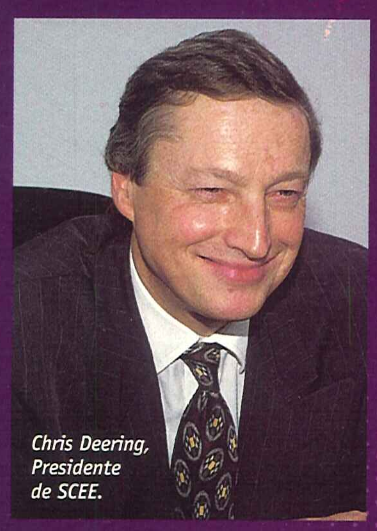






Más que auténticas novedades, Sony mostró versiones más avanzadas de sus próximos éxitos. Entre ellos se encontraban «A bug´s life» y «Syphon Filter», juegos que verán la luz el año próximo.

Entrevista con Chris Deering



Chris Deering, Presidente de SCEE.

¿Cual es su opinión acerca del ECTS de este año?

Para mí, el ECTS sigue siendo uno de los acontecimientos más importantes dentro del sector, es un buen lugar para que todo el mundo, compañías, distribuidores, programadores, se unan y compartan sus ideas y proyectos. Cada compañía es muy libre de decidir si quiere o no estar aquí, y también de elegir el tamaño de su stand. Hay muchas ferias a lo largo del año. De todos modos nosotros estamos muy contentos de estar aquí y mostrar a todo el mundo todo lo que tenemos, y lo mismo han pensado otras compañías. Sólo queremos que los usuarios se lo pasen en grande con nuestros juegos. Creo que es una gran feria.

También parece que este año es aún mejor para PlayStation. El primer día del show ha sido elegida "mejor consola del año" por la prestigiosa revista CTW. ¿Vivirá PlayStation un año aún mejor que el pasado?

Este año ya está siendo mejor que el pasado. No sólo estamos consiguiendo éxitos increíbles con algunos títulos, sino que además es muy emocionante ver cómo cada año los programadores nos ofrecen algo totalmente nuevo. Creo que PlayStation está siguiendo la misma tendencia que el vídeo. ¿Cuántos vídeos había en las casas hace diez años y cuántos hay ahora? Bueno, es difícil que la proporción suba tan rápido, pero... bueno, veremos.

¿Hay algo nuevo sobre la PlayStation 2?

PlayStation está ahora mismo en su mejor momento. Es difícil pensar en algo nuevo cuando la consola tiene todavía tanto que ofrecer. Creo que los acontecimientos se desarrollarán por sí sólos, sin necesidad de apresurarnos.

«Metal Gear» será uno de los juegos del año, aunque no es de Sony. ¿Estáis trabajando con Konami al respecto?

Sí, se trata de un proyecto muy ambicioso que ha requerido las más avanzadas herramientas de trabajo de PlayStation. Desde hace meses estamos trabajando con Konami para lograr que sea un gran éxito para esa compañía y para PlayStation.

¿Está Sony intentando conquistar el mercado de los más pequeños con juegos como «Spyro» o «Popcorn» y de esa forma competir directamente con Nintendo?

Bueno, esa no es exactamente la razón. Nosotros siempre intentamos penetrar en el mayor número de hogares posible. Por eso intentamos lanzar juegos que gusten a las chicas, a los más pequeños y por supuesto a los usuarios tradicionales. Vuelvo a la comparación del vídeo. Todo el mundo usa este aparato porque puedes ver películas de acción, infantiles, románticas... Esa es nuestra idea con PlayStation.

¿Qué nos queda por ver en PlayStation tras los impresionantes juegos que hemos visto este año?

Ahora hay nuevas herramientas, los programadores conocen mejor la máquina, la capacidad de los CD´s es ilimitada, se pueden lanzar juegos con 3 CD´s, la música cada vez estará más trabajada... creo que hay suficientes elementos como para pensar que veremos aún mejores juegos en PlayStation de los que ya hemos visto.

Inesperado retraso de dos grandes lanzamientos

Konami

En la feria se confirmó una mala noticia: «Metal Gear» y «Silent Hill» no saldrán hasta el próximo año.

SILENT HILL

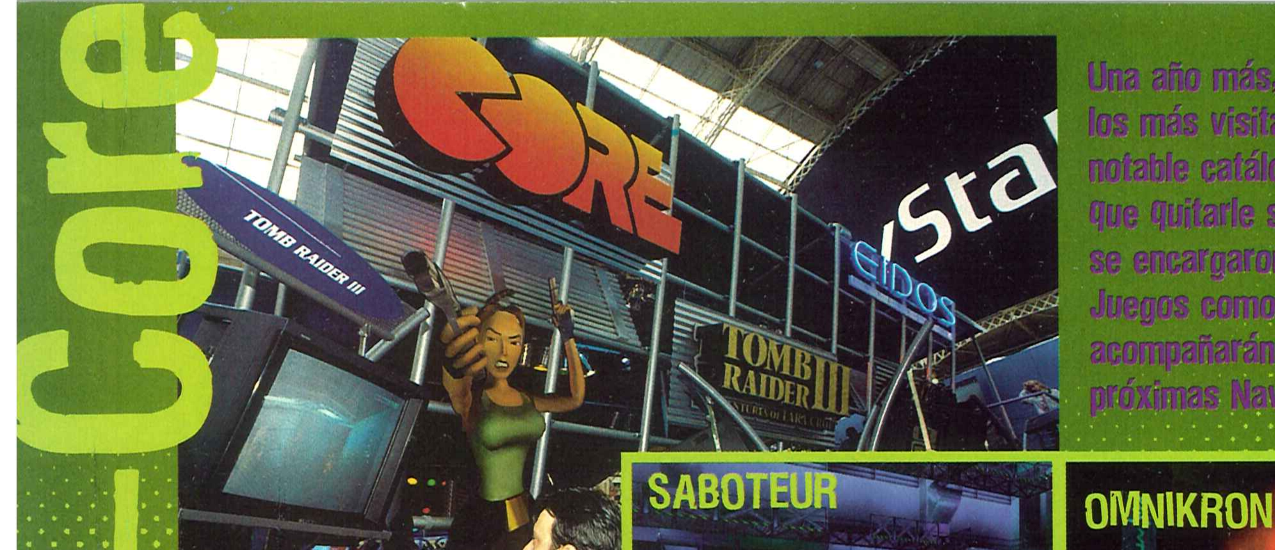
METAL GEAR

CASTLEVANIA

Tranquilos, «Castlevania 64» sí saldrá antes de Navidad.

Al igual que en Atlanta, Konami volvió a ser uno de los mayores centros de atención debido a su impresionante catálogo: "Castlevania", "ISS 98", "Silent Hill", y sobre todo, el increíble "Metal Gear". El problema es que estos dos últimos juegos no saldrán hasta principios del próximo año 99.

Eidos-Core



Una año más, el stand de Eidos fue de los más visitados, especialmente por su notable catálogo, aunque tampoco hay que quitarle su mérito a las chicas que se encargaron de promocionarlo. Juegos como Saboteur o Omikron acompañarán el regreso de Lara en las próximas Navidades.

SABOTEUR

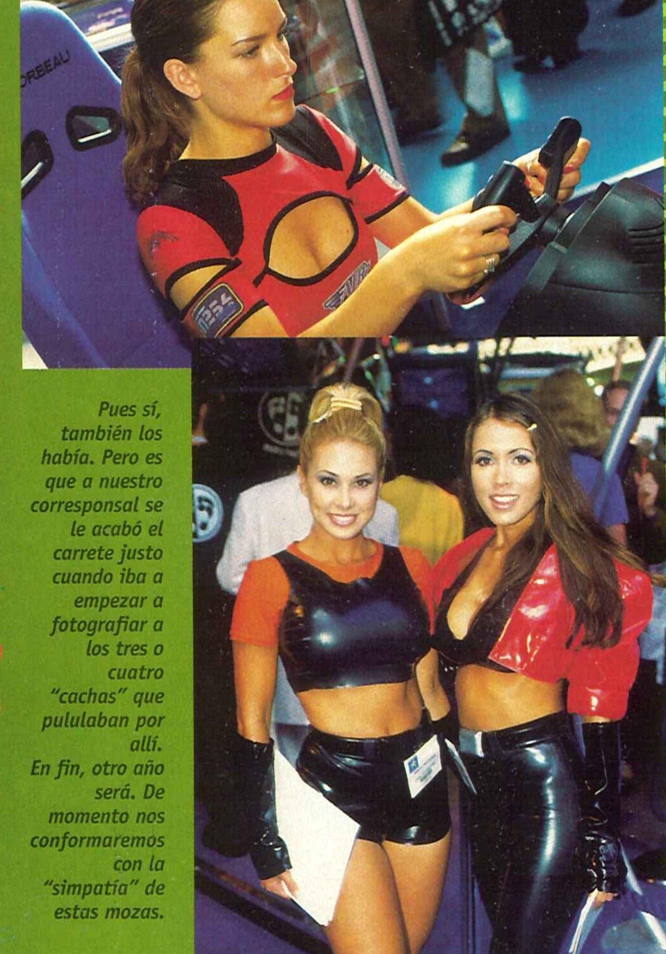
OMNIKRON

Mucho más que Lara Croft



Dos espectaculares juegos de acción en 3D, «Saboteur» y «Omikron», y la nueva versión de su «World League Soccer» son las apuestas más fuertes de Eidos para esta temporada.

¡Y los chicos...?

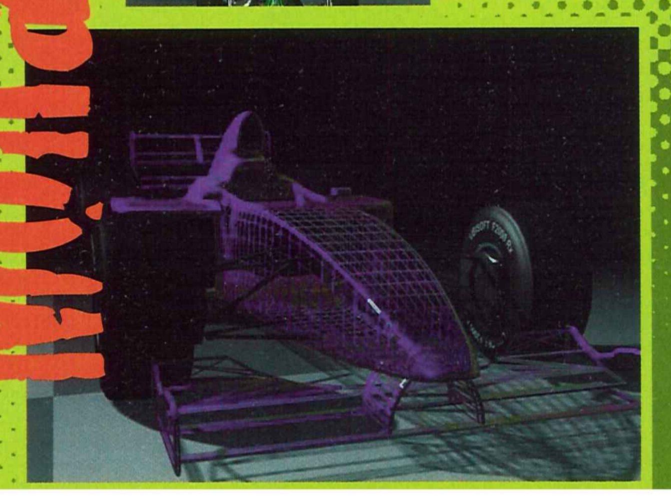


Pues sí, también los había. Pero es que a nuestro corresponsal se le acabó el carrete justo cuando iba a empezar a fotografiar a los tres o cuatro "cachas" que pululaban por allí. En fin, otro año será. De momento nos conformaremos con la "simpatía" de estas mozas.

Monaco GP

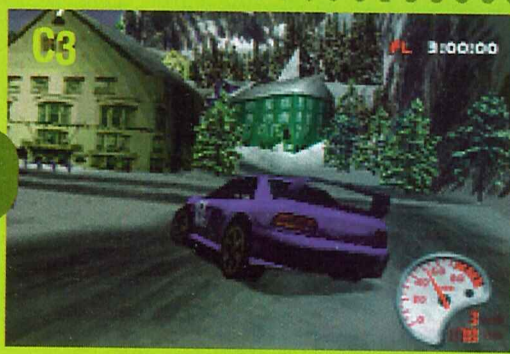


Ubi Soft nos sorprendió a todos con la presentación de «Monaco GP» un alucinante juego de Fórmula 1. Pronto correrá en PlayStation y N64.



Infogrames

Velocidad y dibujos animados: su especialidad





Además de la versión para N64 de su V-Rally, -del que damos buena cuenta en otro reportaje-, Infogrames presentó un nuevo juego de coches para PSX, C3.

Infogrames parece que se ha propuesto como lema: Europa, para los europeos. El sello francés demostró que quiere convertirse en una de las principales desarrolladoras del Viejo Continente, para lo cual recurrió a títulos como V-Rally para N64, Asterix y C3 para PlayStation y presentó uno de los primeros títulos que veremos en Game Boy Color.



Los dibujos animados serán otra de las grandes bazas de esta compañía. Además de Asterix en PlayStation, Infogrames está preparando varios títulos protagonizados por personajes de la Warner para Game Boy Color.







Por fin tendremos una versión del mítico «Micromachines» para Nintendo 64. La base será la del «Micromachines V3» que vimos en PlayStation, pero con la inclusión de atractivas mejoras.

Codemasters

Novedades a la carrera

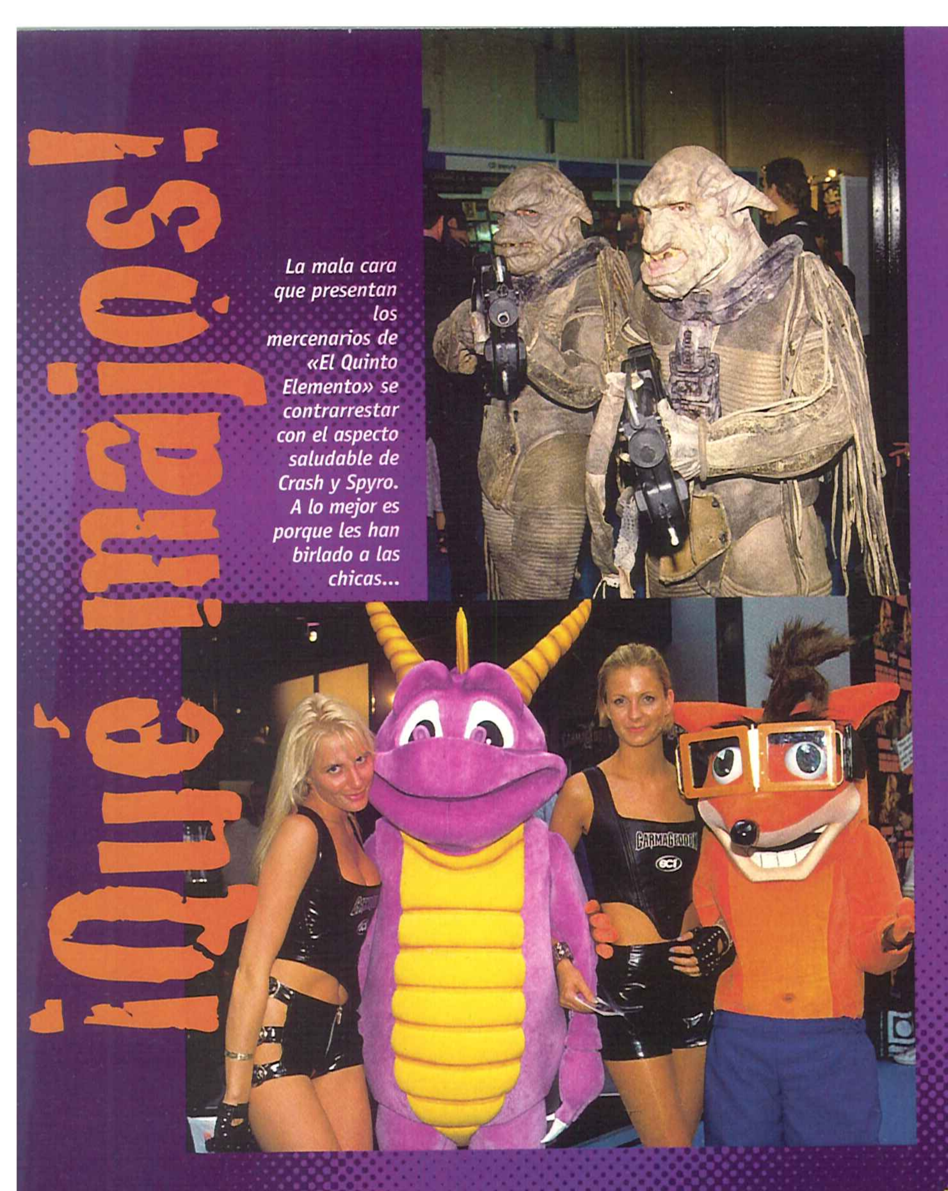




La segunda parte de uno de los juegos más exitosos de Codemasters, ya está en marcha. Más coches, más circuitos y un engine mejorado serán sus grandes bazas.

Esta compañía británica fue, sin duda, la que presentó el catálogo más novedoso de la feria, debido especialmente a que no estuvo presente en Atlanta... Mención aparte merece un atractivo producto en forma de programa para componer música que saldrá en Noviembre y del que daremos buena cuenta el mes próximo.

¡Qué majos!



La mala cara que presentan los mercenarios de «El Quinto Elemento» se contrarrestar con el aspecto saludable de Crash y Spyro. A lo mejor es porque les han birlado a las chicas...

Nightmare 64



Las chicos de Kalisto han decidido convertir su interesante «Nightmare Creatures» para N64. El juego tiene un aspecto espléndido y se espera para finales de año.

Interplay

Entre "Messiahs" y simuladores de vuelo



RC STUNT COPTER



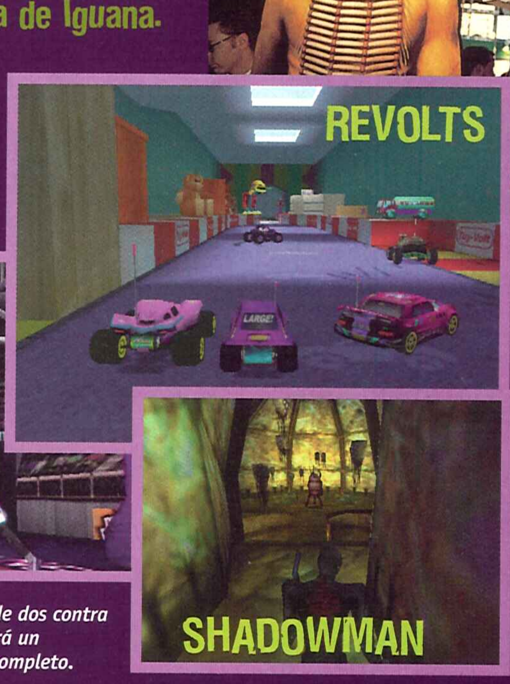
Todo el mundo sigue pendiente del revolucionario «Messiah», pero mientras, Interplay se desmarca con un curioso simulador de vuelo en helicóptero.

Parece que finalmente la octava maravilla de Dave Perry, el inclasificable "Messiah", (¿en cuántos reportajes de ferias habremos hablado ya de él?) verá la luz en PlayStation antes de que acabe el año.
Además, Interplay mostró también una atractiva novedad en forma de simulador de helicóptero al estilo "Pilotwings" llamada RC Stunt Copter.

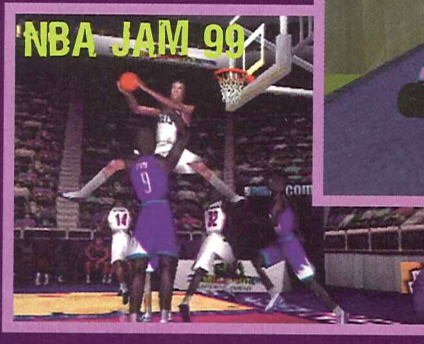
Acclaim

Turok no pasará solo estas Navidades

La segunda parte de Turok volvió a acaparar las alucinadas miradas de la mayoría de los visitantes por su impresionante calidad, aunque juegos como NBA JAM 99, Revolts o Shadowman no desmerecen a la aventura de Iguana.



El simulador de coches teledirigidos, «Revolts», nos dejó alucinados.



Se acabó el irreal enfrentamiento de dos contra dos. Este nuevo «NBA Jam» ofrecerá un baloncesto con los dos equipos al completo.

Psygnosis

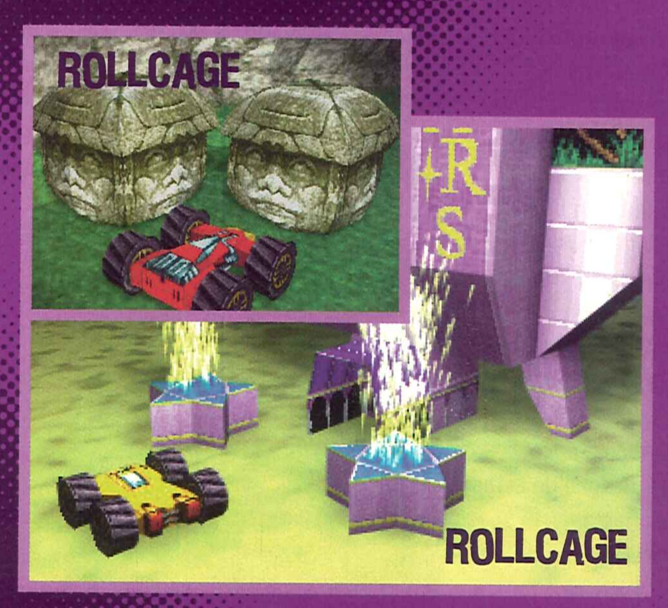
De nuevo en la pomada

Tras un período un tanto oscuro, los chicos de Liverpool contraatacan con las nuevas versiones de su mayores éxitos, F-1, Wipeout, ODT 64 y la presentación de un nuevo título de coches, Rollcage.





Después de su paso por PlayStation, Psygnosis ya tiene previsto lanzar una versión N64 de «ODT». El juego lo merece.



Psygnosis también se ha decantado por un simulador de coches de radio control que promete diversión y calidad a raudales. De todos modos, su lanzamiento no se producirá hasta principios del año que viene.

Presentación oficial en el Rally 1000 Lagos.



Ya rugen los motores en N64

Infogrames nos invitó a viajar hasta Finlandia para asistir al Rally 1000 Lagos y para mostrarnos el estado del desarrollo de la versión para N64 del magistral «V-Rally». El afamado piloto Ari Vatanen estuvo allí para correr el rally, darnos una vuelta en su Ford Escort y, de paso, explicarnos algunos de los detalles más interesantes que presentará este juego que él mismo está asesorando.





Como todos sabéis, el simulador para PlayStation «V-Rally» ha cosechado un éxito más que notable, con más de dos millones de copias vendidas en todo el mundo (la mayoría en Europa). La correspondiente versión para N64 se hacía casi imprescindible.

Sin embargo, los chicos de Infogrames no se van a conformar con convertir el juego de PlayStation a N64 sin más, sino que van a añadir un buen puñado de novedades que incluirán la actualización de los coches con seis nuevos modelos, un nuevo sistema de control, un motor 3D un 30% más rápido y algunas sorpresas más que se irán desvelando poco a poco.

Para apreciar el alcance de estas mejoras viajamos hasta Finlandia, donde el equipo de desarrollo y su asesor, el campeón del mundo Ari Vatanen, nos guiaron para correr tanto en una Nintendo 64 como en el asiento del copiloto del Ford Escort del propio Vatanen.

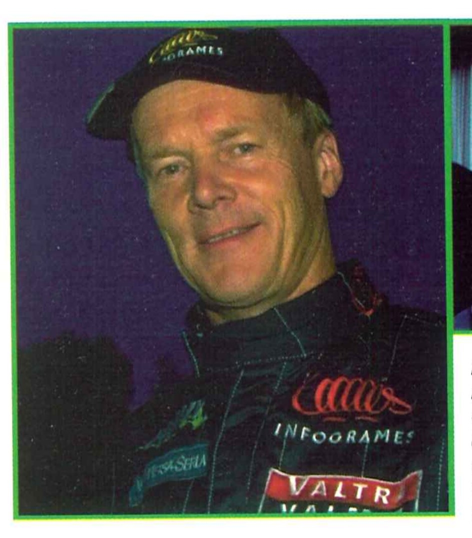
El juego nos llevará a disfrutar de toda la emoción de las carreras de rallies con una recreación perfecta de los coches oficiales (habrá un total 12 vehículos más otros 3 ocultos) y de los circuitos reales, con más de 40 tramos extraídos de escenarios tan famosos como Corsica, Finlandia, Cataluña, Kenia, Inglaterra...

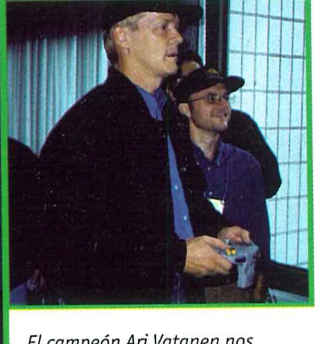
Uno de los aspectos más destacables de esta versión será el hecho de que se ha trabajado en el control para hacerlo más sencillo, un poco más arcade de lo que fuera el difícil «V-Rally» de PlayStation. Os podemos asegurar por propia experiencia que el control será suave y podremos hacer diabluras con nuestro coche, ya sea sobre barro, arena o asfalto.

Obviamente, la colaboración de Vatanen ha sido fundamental, ayudando a los desarrolladores a encontrar el comportamiento más realista de los vehículos.

En fin, que todo apunta a que «V-Rally' 99» será un simulador de coches que traerá de cabeza a todos los enamorados del motor.

Por cierto, casi se nos olvidaba señalar que podremos correr dos jugadores simultáneamente, que habrá todo tipo de condiciones climatológicas, tres modos de juego (Arcade, Campeonato y Time Trial)... y que no estará listo hasta mediados de noviembre. Paciencia, pues.





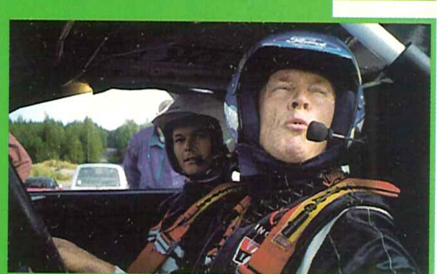
El campeón Ari Vatanen nos mostró cómo se debe jugar a «V-Rally '99»: no en vano ha sido él quien les ha explicado a los desarrolladores de Infogrames cuál debía ser el comportamiento de los vehículos en carrera.





Codo con codo con el campeón





«V-Rally» patrocinó el Ford Escort de Vatanen en esta carrera. Por gentileza de Infogrames pudimos seguir el desarrollo de este rally desde una de sus curvas más espectaculares. Después, al finalizar la prueba, Vatanen nos invitó a subir a su coche y a hacer de copilotos. Una experiencia inolvidable.





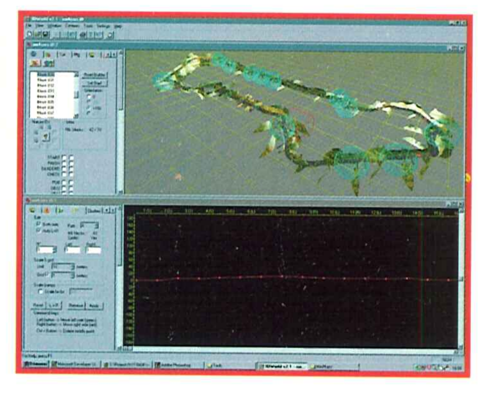








Estos son los nuevos coches que el «V-Rally» para N64 incorporará con respecto al juego de PlayStation. Como veis, el Ford Escort, conducido por el propio Ari Vatanen, estará entre ellos.



Los circuitos están siendo modelados en 3D buscando el máximo parecido con los recorridos auténticos.

Los usuarios de N64 están de enhorabuena: pronto podrán ver al genial «V-Rally» corriendo en su consola.

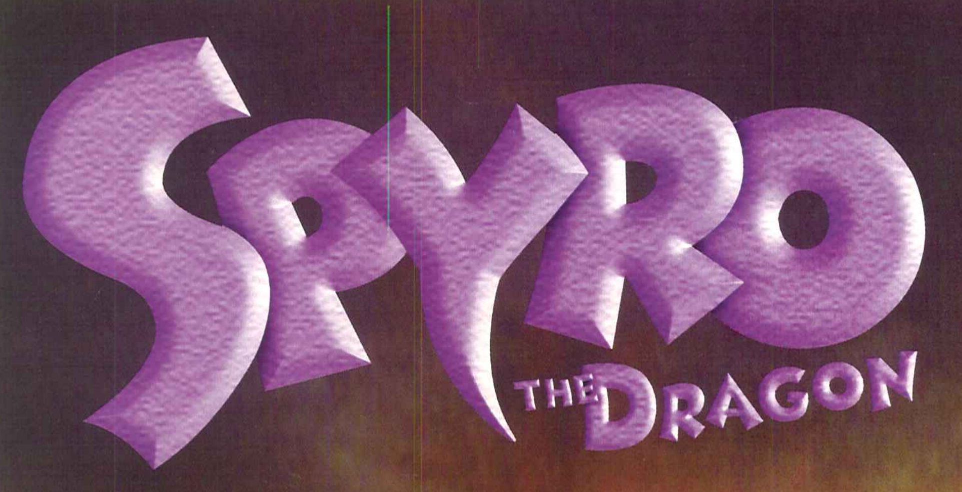


El equipo que trabaja en «V-Rally» para N64 es básicamente el mismo que realizó la versión para PlayStation, aunque se han independizado de Infogrames adoptando el nombre de Eden. Por supuesto, estuvieron presentes en el rally.



Niebla, lluvia, nieve, oscuridad, serán algunos de los retos que nos tienen preparados los chicos de Infogrames. Como veis, el aspecto gráfico del juego es imponente.





«Spyro the Dragon» promete elevar las 3D a la máxima potencia, dando un nuevo paso hacia delante en la explotación de las posibilidades técnicas de PlayStation. Este simpático dragón será el "Mario" para la consola de Sony y protagonizará uno de los juegos más alucinantes de la historia.

«Spyro the Dragon» es uno de los títulos más importantes que podemos encontrar dentro del amplio catálogo que Sony nos tiene preparado para los próximos meses.

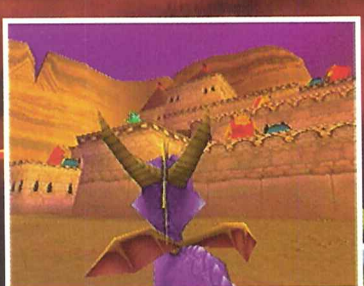
Como os contamos en el número anterior, este título está siendo programado en Estados Unidos por el equipo de Insomniac Games, y su planteamiento gráfico nos recordará enormemente al del mítico «Super Mario 64»... aunque su propios creadores afirman que «Spyro» superará en algunos aspectos al juego del genio Sigeru Miyamoto.

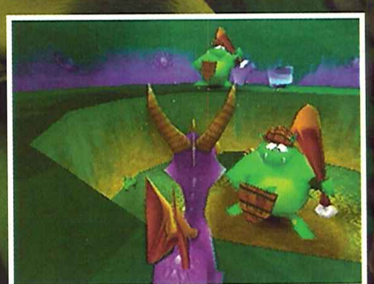
Esta aventura de ambiente simpático y colorista promete haceros olvidar cualquier otro juego en 3D visto hasta la fecha en PlayStation. En primer lugar por su cuidadísimo apartado gráfico, capaz de mostrar en alta resolución los gráficos poligonales que generarán 3 *engines* diferentes: uno para el protagonista, otro para los decorados y otro para el cielo.

En segundo lugar, por su atractivo planteamiento, que combinará, a partes desiguales, la acción, la aventura, las plataformas y las labores de exploración, ofreciendo en su conjunto una mezcla a la que te resultará absolutamente imposible resistirte. Por último, sus incontables secretos y la amplia extensión de juego auguran incontables horas de diversión.

El protagonismo absoluto del juego recaerá sobre un cachorro de dragón que, pese a su corta edad, deberá liberar a sus congéneres de un misterioso hechizo que los ha convertido en estatuas. A pesar de su juventud, Spyro contará con un buen número de recursos y artimañas para enfrentarse a los peligros que le esperan en cada uno de los 36 escenarios que compondrán la aventura. Ni que decir tiene que todos estos escenarios tendrán señas de identidad propias y representarán a la perfección verdes campiñas, cumbres heladas o tórridos desiertos que estarán poblados por 100 personajes diferentes que se adecuarán a las características de cada mundo.

Con estos convincentes argumentos, serán muy pocos los amantes de las aventuras de plataformas que no se estén relamiendo en estos momentos. Y no es para menos, porque «Spyro the Dragon» tiene todos los ingredientes para convertirse en un auténtico imprescindible para PlayStation.



El furor del dragón.





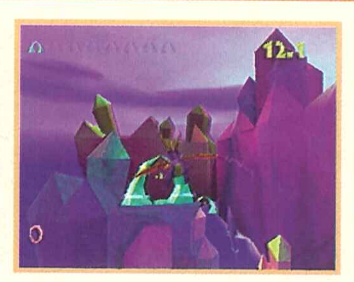




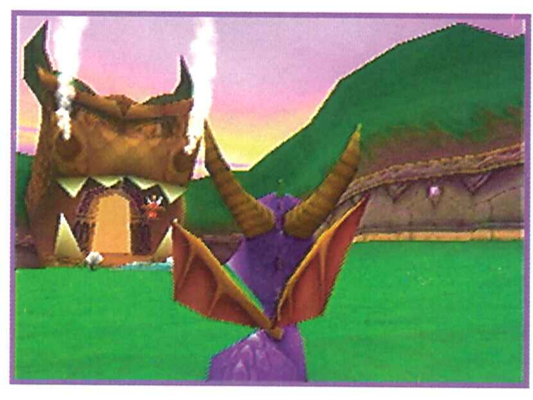
Los 80 dragones. *Un hechizo ha convertido a los últimos 80 dragones en estatuas de cristal. Rescatarlos será el objetivo fundamental del juego. Para sacarlos de su letargo bastará un suave roce de Spyro, quien recibirá entonces los sabios consejos de los dragones y alguna que otra ayuda, por parte de las hadas, como, por ejemplo, la posibilidad de salvar.*







Dragones de altos vuelos. *La corta edad de Spyro y la escasa longitud de sus alas le impiden levantar el vuelo, pudiendo solamente planear después de realizar un gran salto. Este pequeño contratiempo desaparecerá por completo en las fases de bonus, en las que Spyro podrá volar a sus anchas y con total libertad de movimientos para recorrer unos amplios parajes en busca de los portales y los aros que necesita atravesar para ganar tiempo.*



La vista subjetiva -más exactamente, desde detrás del cogote de Spyro- nos permitirá contemplar con mayor detalle todos los elementos que componen los bellos mundos tridimensionales.



Los efectos de luz que veremos en los enormes escenarios serán increíbles. «Spyro» promete convertirse en uno de los juegos más atractivos gráficamente de la historia.





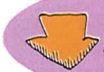


Las formas de la maldad. *Aunque el tamaño de los enemigos será, por regla general, bastante grande, los final bosses adquirirán unas dimensiones en ocasiones espeluznantes. El "pequeño" Spyro deberá demostrar todas sus habilidades a la hora de enfrentarse a espantapájaros gigantes ("espantadragones", podríamos llamarles), megabrujos y otros seres de intenciones tan enormemente malvadas como sus dimensiones.*

El mes próximo saldrá a la venta «Spyro, the Dragon», un juego que disipará las dudas sobre la capacidad de PlayStation para recrear a la perfección mundos tridimensionales.



El argumento, el planteamiento gráfico... todo parece perfecto.



No hemos encontrado, por el momento, nada que nos parezca negativo.





Blasto



Croc



Gex 3D

Parecidos, pero no iguales. *El género de las plataformas 3D ya tiene varios representantes en PlayStation, algunos de ellos de enorme calidad, como es el caso de «Gex 3D». Sin embargo, «Spyro...» no será un juego meramente de plataformas (de hecho, éstas aparecen tan sólo en algunos escenarios) y las labores de exploración cobrarán un gran protagonismo.*





El desarrollo del juego combinará ingredientes de diferentes géneros (aventura, plataformas, beat´em up...) aunque la base consistirá en explorar hasta el más pequeño rincón de los extensos mundos que se abrirán ante nosotros.



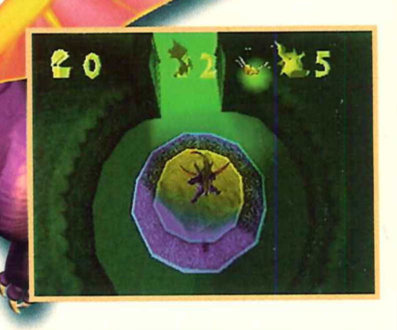












Cómo se juega. *El pequeño dragón comenzará su aventura en una verde campiña que, al igual que en «Mario 64», será el mundo central a partir del cual se desarrollará toda la historia. Desde este escenario podrá acceder a otros nuevos que, a su vez, se agruparán en torno a otro mundo central, de manera que cada mundo contiene -por regla general- varios portales que nos trasladarán a diferentes escenarios.*

De esta manera, encontraremos encadenados los 36 niveles que componen la aventura, aunque no todos serán accesibles desde un primer momento, ya que algunos nos impondrán algún requisito previo, como, por ejemplo, haber rescatado a un número concreto de dragones o haber recogido un cierto número de gemas.

Bajo esta atractiva estructura se esconde un juego básicamente de exploración, en el que tendremos que recorrer hasta el último milímetro de cada escenario para encontrar y rescatar a todos los congéneres de Spyro y, de paso, encontrar los numerosos secretos que albergan. Esta minuciosa búsqueda se verá salpicada con elementos de acción y de plataformas.

La parte de acción se reserva no sólo a los enemigos finales, sino también a los enfrentamientos con los numerosos seres que habitan cada mundo. En ambos casos tendremos que hacer uso de los recursos draconianos típicos, es decir, las bocanadas de fuego y las embestidas -aéreas o terrestres- que, pese a la juventud del protagonista, cumplen a la perfección con su cometido.

Por último, el factor "plataformero" también hará acto de presencia, aunque su importancia queda relegada a un segundo plano. Aparte de saltar, Spyro puede planear desde grandes alturas para acceder a zonas que de otra manera serían inaccesibles.

Como veis, la tónica general del juego se presenta sumamente variada y, sin duda, endiabladamente atractiva para todo tipo de usuarios.



El pequeño ser que acompaña a Spyro no es ni más ni menos que un hada, que brillará con mayor o menor intensidad según la fuerza que tenga para protegerle.



El diseño de los enemigos resultará, en muchos casos, muy curioso y buscará siempre sacarnos una amplia sonrisa.



Según profundice en la historia, Spyro podrá realizar movimientos nuevos utilizando los elementos que aparezcan en el escenario.







Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.











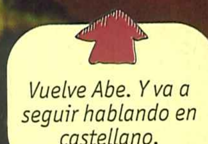




Más largo, más difícil, más Abe.

Oddworld Abe's Exoddus

El triunfo de Abe ha durado poco. Destruir las Granjas Hostiles no ha servido más que para liberar a unos cuantos mudokons, pero los glukkons siguen detentando el poder y no dejan de urdir planes para enriquecerse a costa del resto de las criaturas del Oddworld. Abe, héroe a la fuerza, debe seguir luchando por liberar a su pueblo...



Parece muy parecido a la primera parte.

Los espíritus de los antepasados de los mudokons se han aparecido ante Abe: le piden que les ayude. Los Glukkons están usando los huesos de los antiguos mudokons para elaborar una bebida superadictiva y tienen trabajando en los viejos cementerios a los propios mudokons. Esta vez no se han conformado con coserles la boca, también les han cosido los ojos para que no puedan ver...

Abe no puede dejar así las cosas y se embarca con unos cuantos compañeros en un auténtico éxodo que le llevará a enfrentarse nuevamente a las trampas de la maldad glukkon para liberar a sus congéneres y devolver la paz a sus antepasados.

Así empezará esta nueva aventura de Abe en el Oddworld, una aventura que continuará con la misma estética, el mismo estilo de juego y la misma simpatía que su anterior odisea. Básicamente será el como añadir niveles al «Abe's Oddysee», pero aprovechando el año de trabajo extra para ofrecer mayores alicientes al jugador en forma de un aspecto gráfico más elaborado, un mayor número de detalles (es el juego de los detalles) y un trabajo más exhaustivo en la preparación de los puzzles.

La mezcla de plataformas 2D y retos de inteligencia se mantendrá intacta, de manera que no sólo tendremos que pensar en cómo hacer algo, sino además deberemos ser los suficientemente hábiles y coordinados como para conseguir hacerlo, algo que los que hayan disfrutado de la anterior versión saben que no es tan fácil como parece...

Como ya os dijimos, entre las novedades se incluirán nuevas formas de comunicación entre las distintas criaturas, lo que añadirá a Abe nuevas habilidades en función de los personajes a los que posea con su canto. Además, los nuevos mapeados serán mucho más complejos, de manera que no habrá un camino tan lineal como en la primera entrega. Vamos, que va a ser una secuela cargadita de novedades pero que seguirá manteniendo su esquema de "juego de plataformas inteligentes".













Los escenarios recordarán mucho a los de la primera parte, y seguirán manteniendo ese aire misterioso y algo oscuro.



Abe mantendrá sus poderes psíquicos, y podrá poseer a las criaturas más débiles mentalmente.

Nuevas formas de comunicación





Por las bravas. *Si los mudokons se ponen tontos y no hacen caso a Abe, lo mejor será soltarles un guantazo: será por su propio bien.*

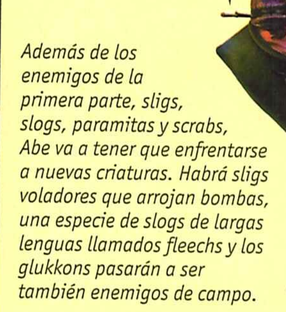




Pedir disculpas. *Nunca será mala política: si nos equivocamos en algo habrá que reconocerlo. Si no, nuestros amigos enrojecerán de ira y serán peligrosos.*

Trabajar. *Habrá veces que necesitemos que los mudokons trabajen para nosotros y ahora Abe podrá ordenarles que lo hagan.*

Nuevos enemigos



Además de los enemigos de la primera parte, sligs, slogs, paramitas y scrabs, Abe va a tener que enfrentarse a nuevas criaturas. Habrá sligs voladores que arrojan bombas, una especie de slogs de largas lenguas llamados fleechs y los glukkons pasarán a ser también enemigos de campo.





El espíritu de la primera parte se mantendrá intacto y este «Abe´s Exoddus» nos seguirá proponiendo un auténtico reto tanto a nuestra habilidad como a nuestra astucia.















El juego tendrá más escenas animadas que la anterior entrega, aunque mostrarán una calidad similar. La intro os puede servir como un ejemplo.



FORMULA 1 98

A POR EL RECORD DE VELOCIDAD

Psygnosis vuelve. Después de comerse el mundo con su mítico «F-1 '97», han delegado la responsabilidad de la realización de la siguiente entrega en el grupo de programación Visos . Y, por lo que hemos visto, el nuevo programa tiene "visos" de convertirse en otro de los grandes.

Todo el que haya jugado a «F-1 '97» estará preguntándose si va a encontrar más alicientes en esta nueva entrega. La sensación de velocidad ya era espeluznante, los gráficos eran enormemente realistas, estaban todas las escuderías con sus pilotos reales y todos los circuitos oficiales, podíamos jugar bajo varios tipos de condiciones climatológicas, teníamos modos de juego arcade y campeonato, escuchamos música de Steve Vai y Joe Satriani y oímos a un comentarista que voceaba en castellano... ¿qué más podríamos pedir?

Pues, mira, por pedir, que no quede: nos gustaría, además, poder jugar cuatro amigos a la vez, practicar tres veces antes de la vuelta de clasificación, asistir a unas repeticiones más espectaculares, notar más palpablemente las diferentes características de cada vehículo...

Pues bien, todas estas peticiones -y algunas más-, serán hechas realidad en este «F-1 '98». Encontraremos prácticamente todos los apartados ligeramente mejorados y así descubriremos una mayor resolución gráfica, (tanto para los circuitos como para los coches), más modos de juego (incluído el ya habitual modo Challenge), inagotables opciones de configuración de los vehículos, ocho vistas a elegir, los coches sufrirán los efectos de las colisiones...

Todos los seguidores de la fórmula 1 debemos estar muy atentos al banderazo de salida de este «F-1 '98», pues la cosa se presenta enormemente prometedora. Nos vemos el mes próximo en los circuitos.



Como es habitual, dispondremos de varios puntos de vista para afrontar las carreras. Lo que no es tan normal es que sean 8 las vistas disponibles...

CHALLENGE







El próximo título de Psygnosis incluirá, como vienen haciendo otros simuladores de F-1, un modo de juego en el que seremos los protagonistas de situaciones límite basadas en los momentos más emocionantes de temporadas pasadas. Los primeros retos serán fáciles de cumplir, como conseguir que Hakkinen quede en el sexto puesto. Eso está hecho.

OBRAS MAESTRAS

La historia de PlayStation está plagada de estrellas en la simulación de coches. «F-1 '97» era, hasta ahora, la máxima expresión en la fórmula 1; «Colin McRae», es el líder indiscutible en el mundo del rally, y «Gran Turismo», el rey en competición urbana. Tres auténticas joyas para tres modos distintos de ver la velocidad a las que ahora se les unirá este «F-1 ´98».









Todos los vehículos han sido rediseñados y ofrecerán un aspecto más imponente en volumen, colores y brillos. Por supuesto, se mantienen todas las escuderías y pilotos reales del Campeonato Mundial de fórmula 1.





Los contactos a grandes velocidades darán lugar a choques de inoportuna espectacularidad, inoportuna porque las colisiones provocarán desperfectos palpables en los bólidos.

La obra maestra de Psygnosis vuelve a PlayStation con notables mejoras en todos los aspectos que auguran un simulador de F-1 imprescindible.





También los circuitos se han vuelto a modelar, permitiendo un nivel de detalle pocas veces alcanzado en cuanto a peraltaje y anchura de la calzada. Después de jugar podremos decir que hemos corrido en Montmeló con un F-1 sin parecer unos fantasmas.









Las posibilidades de configuración serán prácticamente inagotables: podremos modificar los indicadores de pantalla, activar o desactivar los daños del coche, ajustar todo tipo de opciones mecánicas...

¿Disparos? Sí. ¿Plataformas? También. ¿Escenarios tridimensionales? Que sí... ¿Protagonista femenina? La hay, la hay. ¿Es, por casualidad, algún «Tomb Raider»...? Pues no: «ODT».









La provocación de Psygnosis

El mes próximo llegará a PlayStation un título que está dando mucho que hablar por la salvaje acción que contendrá y por la inquietante atmósfera que promete.

La aventura de Psygnosis comenzará situándonos en el interior de un aparato parecido a un dirigible que vuela a... muchos piés de altura y que, tras un pequeño percance, cae sobre una zona de laberínticas construcciones. Este lugar está ingentemente poblado por unos desagradables homínidos de tres metros de alto y que empuñan armas de impertinente calibre con muy malas intenciones.

Nuestra misión consistirá en, además de mantenernos con vida (que no es poco), encontrar gas suficiente para hinchar la averiada nave y dar con los objetos necesarios para su reparación.

Pulularemos por escenarios oscuros con unas cuantas antorchas como única iluminación, y en nuestro camino nos encontraremos con cientos de trampas y caídas mortales, escaleras, ascensores y, sobre todo, muchos metros cuadrados de plataformas recomendadas para expertos en el salto de longitud.

Además de saltar, los cuatro personajes de los que dispondremos -entre los que habrá que elegir, inevitablemente, sólo a uno- podrán defenderse de los aborígenes con armas como lasers o lanzallamas, hechizos de deslumbrante presencia y golpes en la mandíbula de contundencia variable según la distancia al enemigo, violentos actos que serán remojados con ingentes cantidades de líquido vital (sangre, no agua, ¡listos!).

Aunque aún hay algunos problemas en el control de los personajes y unos pocos fallos gráficos, la dinámica de este título ya nos ha enganchado por completo en la *beta* que ha caído en nuestras manos.

Veremos si llega a convertirse en un éxito. Si no, esperaremos a «Ybaila», la supuesta continuación a tan descarado título.







Al comenzar, en medio de una fase, o justo cuando vayas a ir al servicio, aparecerán escenas de animación (como ésta del tío feo) que aclararán el argumento, y te propondrán nuevos retos.



Los mapeados son tan extensos que los diseñadores se han visto obligados a cargar las diferentes partes según vayan siendo visitadas. El resplandor verde os avisará de estas cargas

Los cuatro magníficos

De izquierda a derecha os presentamos a: Julia Chase, cartógrafa de 25 años, ágil como un gato; Solaar, un arzobispo de 31 años que controla en hechizos y magias varias; Ike Hawkins, de 32 añazos bien aprovechados: es el más peligroso del grupo por su magistral manejo de las armas; Maxx Havok, de 29 años, el cuerpo a cuerpo es su mejor arma contra los malos.







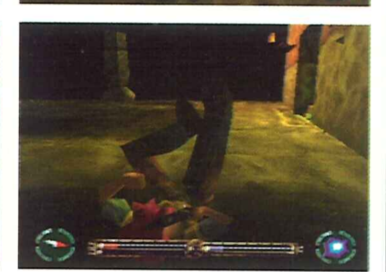

Durante el juego recogeremos multitud de ítems, como estos que generosamente os mostramos amontonados en el rellano de esta escalera: energía, munición para diferentes armas y hechizos, granadas...

Aerobic con Julia Chase

Con Julia o con cualquiera de los cuatro, pero ella era la más fotogénica para este tema. ¡Vamos, al ritmo!: cuerpo a tierra y deslizamiento con los codos; colgaros del borde de una plataforma y avanzad hacia los lados, disparo apoyados en los codos; patada alta al frente; paso cruzado para mirar tras las cajas; esquivamos rodando hacia un lado; voltereta y... ¡basta, por Dios!







Psygnosis nos propone una de las aventuras de acción más tétricas y siniestras de cuantas han pasado por PlayStation.



La inteligencia de los enemigos nos hará hasta escondernos tras las cajas que encontraremos por el escenario, esperando el momento para atacar.

Poder jugar la aventura con cuatro personajes distintos.



Quizás el apartado técnico parezca algo atrasado.



Starshot
Space Circus Fever

Infogrames va a montar un circo en Nintendo.

Después de tres largos años de trabajo, tal y como sucedió con «Misión: Imposible», Infogrames tiene ya preparado el primer plataformas cómico-circense-espacial de la historia. A pesar del tiempo que ha trascurrido -o quizás precisamente por ello-, «Starshot» posee suficientes alicientes como para hacerse un hueco entre los mejores.







Cuando Infogrames comenzó el desarrollo de «Starshot: Space Circus Fever», el género de las plataformas en N64 contaba "tan solo" con «Super Mario 64». Ahora, con la llegada de «Banjo & Kazooie» y los futuribles «Earthworm Jim 3D», «Bomberman Hero» y «Rayman 2» la competencia va a aumentar de manera desorbitada.

Aunque todos tienen -y tendrán- rasgos de identidad propios, lo cierto es que el título de Infogrames viene plagado de geniales detalles que, muy presumiblemente, le llevarán a lo más alto del género.

Su alocada historia nos sitúa en un futuro indeterminado, en el cual dos circos rivales compiten por ganarse el favor del público. Lo que muy pocos habitantes del universo conocen es que detrás de uno de estos circos se esconde un malvado ser con perversos -y poco originales- planes: controlar el universo.

Su primer paso consiste en atacar a la competencia -donde trabajamos nosotros, claro-, entablando de esta manera una "batalla" de dimensiones galácticas.

Pero claro, nuestro periplo por el universo no va a ser precisamente un paseo. Tendremos la ocasión de visitar seis desconcertantes planetas -a cual más extraño- y conversar con sus habitantes -más extraños aún- para conseguir información y nuevos aliados a nuestra causa. Las conversaciones con todos estos seres están representadas por cuadros de texto que, aunque Infogrames aún no lo ha confirmado, es más que posible que estén traducidos al castellano.

El acabado gráfico de todos estos lugares y seres promete crear escuela, destacando sobre todo por su gran variedad y extraordinario colorido, aunque lo que realmente llamará más la atención de este «Starshot» será su sistema de navegación por el espacio, gracias al cual llegaremos a tener una completa libertad de movimientos y nos permitirá investigar una y otra vez los escenarios hasta dar con la pista que nos permita seguir avanzando.

A esta futurista cita tampoco faltarán otros elementos típicos del género, como el aprendizaje de nuevas habilidades, enemigos finales u objetos que recoger.

Todavía tendremos que esperar un mes más para ver si a este circo de Infogrames no le crecen los enanos.

La extensión del juego, los personajes, el humor de los diálogos ...

El sistema de cámaras nos ha parecido un poco incómodo.









Los reyes del género

«Starshot: Space Circus Fever» no será desde luego el primer plataformas tridimensional que pase por Nintendo 64. El primer exponente de este género fue «Super Mario 64», del que poco o nada os podemos decir ya que no sepáis, salvo que ha permanecido en lo alto de la lista de éxitos desde el día en que se puso a la venta. La otra gran joya, «Banjo & Kazooie», apareció el mes pasado sorprendiendo a propios y extraños por el fastuoso despliegue gráfico que desborda por cada uno de sus poros. Con Miyamoto y Rare detrás de estos juegos, «Starshot» lo tiene difícil, pero parece que Infogrames confía plenamente en que su título estará a la altura de estos grandes monstruos.



Los textos que aparecen para reproducir los numerosos diálogos del juego están, por el momento, en inglés, aunque Infogrames nos ha asegurado que está haciendo todo lo posible para que salgan traducidos.



En todo buen plataformas que se precie no pueden faltar los enemigos finales de difícil eliminación. Aquí no los vais a echar de menos, en eso podéis estar tranquilos.

No. A pesar de su nombre este juego no es un simulador de trapecio, ni tan siquiera nos invitará a hacer de domadores ni de payasos. Estamos, sencillamente, ante uno de los plataformas 3D más espectaculares de la historia.



Como veis, los gráficos no pueden ser más impresionantes. La variedad de escenarios y el enorme colorido que mostrará cada uno de ellos auguran el éxito en este apartado.



Aunque básicamente el juego estará basado en las plataformas, a nuestro protagonista no le faltarán misiones de todo tipo que cumplir. ¿Cómo conseguirá abrir esta puerta?





Un paseo galáctico





Movernos por el universo será pan comido gracias al simple y atractivo sistema de navegación espacial. La sala de juntas del circo -arriba- reúne a los especialistas más variados de la galaxia, los cuales nos darán información sobre los planetas y los objetivos que en ellos deberemos cumplir. Abajo podéis observar los seis cuerpos celestes que visitaremos, aunque no todos estarán disponibles desde el principio.

Líbero Grande

Una forma muy personal de ver el fútbol

Hasta la fecha hemos visto un montón de juegos de fútbol en PlayStation, pero ninguno como el que Namco nos traerá el mes próximo. «Líbero Grande», que proviene directamente de los salones recreativos, nos propondrá participar en los partidos asumiendo el control de un único jugador.







El objetivo de Namco es ofrecer un concepto diferente dentro de los juegos de fútbol y que al mismo tiempo se acerque más a las sensaciones que experimenta un jugador dentro del terreno de juego. De ahí surgió la idea de completar un simulador en el que el usuario sólo controla a un jugador, elegido previamente antes de comenzar el encuentro.

Por supuesto, y con el fin de que no nos pasemos jugada tras jugada sin rascar bola esperando ver qué es lo que deciden hacer nuestros compañeros de equipo controlados por la máquina, desde nuestro pad de control podremos pedir el balón, de manera que estos nos lo pasarán a la mínima oportunidad. Como si fuéramos el líder del equipo al que todos entregan el balón.

Como veis, el sistema resulta absolutamente revolucionario y por ello «Líbero Grande» se desmarcará por completo del resto de simuladores existentes.

Por otro lado, el juego contará con un entretenido modo entrenamiento (que más parece un subjuego), en el que se plantearán diferentes retos, de manera que al mismo tiempo que intentamos superarlos mejoraremos nuestra capacidad de regatear, de tirar faltas o penalties, etc....

Como veis, todo será muy diferente en este juego. Veremos si también resulta igualmente divertido.


Un soplo de originalidad para el género.


¿Resultará jugable este sistema?

Antes de los partidos podremos poner a prueba nuestras habilidades: lanzamiento de penalties, velocidad en el dribbling...






Los jugadores a los que controlaremos serán ficticios, y cada uno tendrá sus propias características en cuanto a potencial físico y técnico.

ARREPENTÍOS

APOCALYPSE

El fin de la guerra está cerca.
Maneja a la archiconocida estrella cinematográfica Bruce Willis como Trey Kincaid, físico y defensor a ultranza del mundo.

Toma el control del mismísimo Bruce Willis, capturado y escaneado para el juego de más acción de todos los tiempos.



Lucha contra hasta 8 jugadores al mismo tiempo con múltiples armas como lanzallamas, semi-automáticas,...



Explora fábricas gigantescas, prisiones, cloacas e increíbles escenarios en un entorno en 360°.



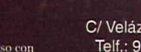
Un juego para PlayStation ® protagonizado por Bruce Willis.
El fin comienza en noviembre.











C/ Velázquez, 10-5º Dcha, 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com



Earthworm Jim 3D

Interplay tiene casi a punto el regreso de uno de los personajes más carismáticos del universo consolero. Dejando de lado a sus creadores originales -Shiny Entertainment-, el bueno de Jim va a descubrir de la mano de VIS lo que son las verdaderas 3D.

Obviamente, el tiempo pasa para todos, y el viejo lema de "renovarse o morir" viene que ni pintado para el caso. Lejos de reincidir en el planteamiento 2D que ha caracterizado a esta saga en anteriores entregas, y tal y como el título del juego avisa, los decorados 3D en los que disfrutaremos de una total libertad de movimientos dirigirán en todo momento las nuevas aventuras de este simpático gusano en PlayStation y Nintendo 64.

A pesar de que el equipo que se ha encargado de la programación de esta entrega, VIS, poco tiene que ver con quienes crearon a este personaje -Shiny Entertainment con Dave Perry al frente-, el disparatado sentido del humor característico de la serie volverá a hacer acto de presencia, llegando incluso a vislumbrarse cierto toque de locura en el argumento principal del juego.

La cosa va de que, tras darse un golpe en su frágil cabeza de anélido, Jim queda inconsciente y se ve atrapado ni más ni menos que en su propio y trastornado cerebro. Para poder recuperar su escasa -y cuestionable- cordura, Jim se verá obligado a reconstruir su corteza cerebral, para lo cual tendrá que visitar diversas áreas de su cerebro: recuerdos, fobias, fantasías...

Este original planteamiento general se verá acompañado de ciertos subjuegos -como el ridículo descenso de un río sobre la panza de un cerdito- que dejarán aún más claro que «EAJ 3D» pretende desencajarte la mandíbula desde el primer momento.

Para recrear este onírico ambiente, se ha utilizado la avanzada técnica *vortex* -un sistema de representación gráfica que evita las brusquedades típicas de la mayoría de las rutinas 3D-, y se han empleado polígonos tanto para la creación de los escenarios como de los personajes, asegurando así el sistema de juego más rápido y fluido de la historia de los videojuegos (eso es, al menos, lo que aseguran sus creadores...)

El juego constará de 6 mundos formados por 32 niveles en los que Jim afrontará diferentes tareas, desde hacer realidad su ilusión de ser el sheriff de un pueblo de legendario Oeste, hasta adentrarse en sus propios miedos, fruto de haber visto demasiadas películas de terror.

¿Preparado para afrontar el regreso de este incombustible héroe?

El retorno de Jim y sus locuras cómicas promete diversión de la buena.

Los escenarios parecen un poco simples y sin muchos detalles.



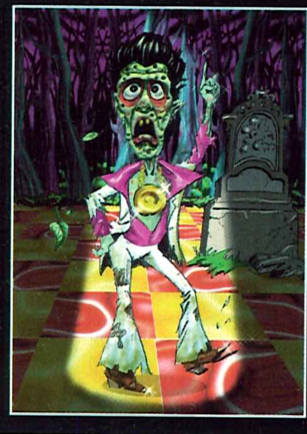
PSX



N64





Unos enemigos la mar de fantoches

La galería de enemigos que encontraréis en el juego -a algunos de los cuales podéis conocer en estos bocetos iniciales-, será la más surrealista y macarrónica de cuantas hayáis visto en vuestra vida. Desde un Elvis-zombie hasta un toro mercenario, pasando por un granjero suelto de tripas, serán los personajes secundarios que aparecerán en este loco «Earthworm Jim 3D».



N64

La expresividad "facial" de Jim -por llamarla de alguna manera- se verá potenciada gracias a su nueva e impresionante aspecto tridimensional.



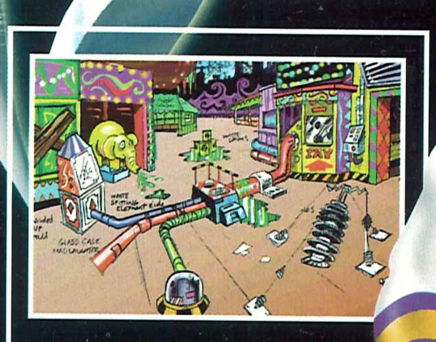
PSX



PSX

Jim, el gusano más imprudente y disparatado de la galaxia, protagonizará un colorista plataformas 3D plagado de detalles auténticamente de locura.





Los escenarios

Los grafistas han plasmado sobre el papel cientos de ideas que posteriormente han sido incluidas en los 32 niveles que compondrán el juego. Como podréis comprobar, los escenarios ofrecerán un gran colorido.

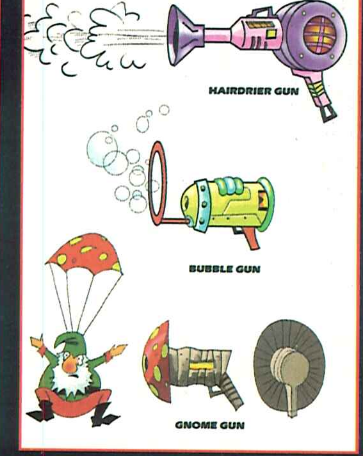


N64



PSX











Un bicho de (13) armas tomar

Una constante en los juegos protagonizados por este anélido ha sido el surrealista armamento que, como era de esperar, se ha visto renovado y ampliado para la ocasión. Locuras como un lanza-ranas explosivas, una pistola de gnomos o una cañón de dentaduras postizas facilitarán el avance de Jim a golpe de carcajadas.

Prepárate a transformarte en un auténtico ninja

Tenchu

En los videojuegos también hay modas. O no olemos un juego de ninjas, como ha ocurrido desde la aparición de PlayStation, o nos vienen a pares, como sucede ahora, pues a este «Tenchu» le acompañará otra oferta de Eidos, «Ninja». Afortunadamente, ambos juegos nos propondrán ofertas bien distintas, y la de este juego de Activision es bastante original.

Activision sacará a la venta el mes próximo un título que pondrá en práctica un peculiar sistema de juego en el que nuestro objetivo consistirá en intentar pasar desapercibidos entre los enemigos en lugar de eliminarlos a diestro y siniestro.

La mecánica será la siguiente. Los protagonistas, a elegir entre ninja femenino o masculino, deberán cumplir una serie de misiones localizadas en un excelentemente ambientado Japón medieval. Pero, por el bien de su integridad física y con el fin de evitar una molesta avalancha de enemigos, deberán actuar con sumo sigilo, escondiéndose tras cada esquina, moviéndose por los tejados de las casas cuando les sea posible y eliminando sólo a los enemigos que sea absolutamente necesario, intentando atacarles por la espalda para evitar que den la voz de alarma. Una labor de auténticos ninjas que se plasmará en el juego con sorprendente realismo.

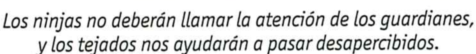
Por supuesto, «Tenchu» ofrecerá un control adecuado para estas misiones, de manera que el jugador podrá esconderse, andar sin hacer ruido, utilizar todos los utensilios típicos de estos personajes -shurikens, katanas...- y eliminar a los enemigos de un sólo golpe.

Suena bien ¿eh? Pues para colmo de alicientes, el juego contará con unas excelentes animaciones, voces y textos en castellano y una banda sonora embriagadora, de lo mejor que hemos oído en PlayStation. Argumentos más que de sobra como para que no perdamos de vista a este prometedor «Tenchu».



«Tenchu» no escatimará en escenas sangrientas, por lo que será un juego no apto para todos los públicos.





Los ninjas no deberán llamar la atención de los guardianes, y los tejados nos ayudarán a pasar desapercibidos.

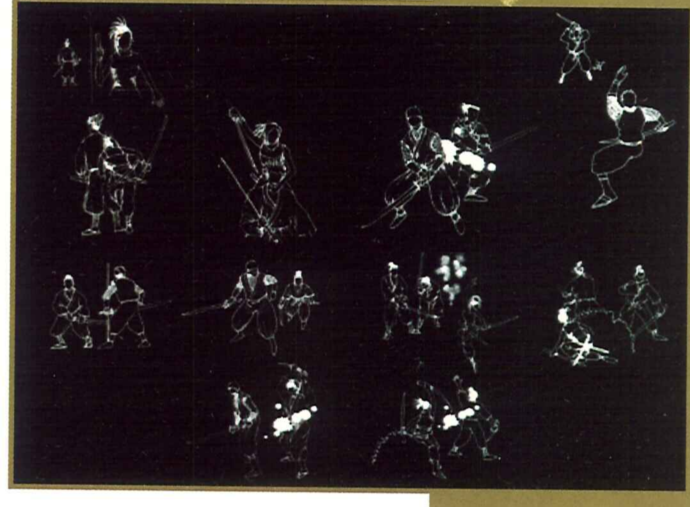








La versión europea de este título, que ya ha cosechado un gran éxito en Japón, ofrecerá algunas mejoras, como más niveles y enemigos más inteligentes, y... resultará más violento.



La animación de los personajes es uno de los aspectos en los que más han trabajado diseñadores y programadores. El resultado nos ofrecerá unos movimientos muy variados y realistas.





Punish The Evil Merchant

- Avoid the main gate.
- Use the grappling hook.
- Never harm the innocent.

TENCHU
Now Loading

Antes de cada misión se nos darán algunos consejos fundamentales. Si no cumplimos alguno de ellos... se acabó.





La principal diferencia entre el protagonista masculino y el femenino radicará en el tipo de arma. Mientras que ella lleva dos cuchillos, él llevará una larga espada.

Escenas animadas

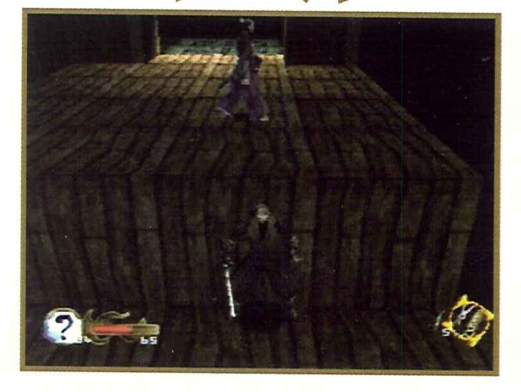
*El juego estará salpicado de escenas (que no cambiarán de resolución con respecto al resto del juego) en las que diferentes personajes nos contarán sus problemas que nosotros, por supuesto, deberemos resolver.
Los textos estarán en castellano y, al parecer, las voces dobladas.*





El sistema de juego rompe con todo lo visto hasta la fecha.

Un juego muy peculiar





*Ya hemos tenido ocasión de probar una beta de «Tenchu» y, efectivamente, se trata de un juego muy diferente.
De hecho, al principio resulta extraño, ya que la tendencia natural de todo jugón es ver a un enemigo e irse directamente a por él. Pero no, hemos comprobado que, actuando así, no duramos ni tres minutos con vida. Aplacaremos nuestros instintos, nos meteremos de lleno en el papel de un sigiloso ninja y, el mes próximo, os contaremos lo que puede dar de sí este peculiar sistema de juego.*





TOMB RAIDER III™

ADVENTURES OF LARA CROFT

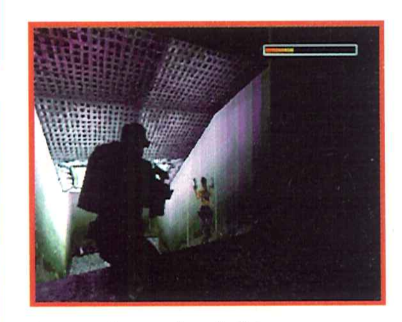
La chica que marca el ritmo de las aventuras.

Guapa, rica, famosa, sobrada de recursos y de encantos... Agresiva, audaz, ágil, peligrosa... Su nombre es Lara Croft y ella es quien marca las directrices de hacia dónde deben encaminarse las aventuras de acción. Millones de personas se ha rendido ya a sus pies, pero con esta tercera entrega de «Tomb Raider», Lara Croft parece dispuesta a convertirse definitivamente en la mayor heroína de la historia de los videojuegos.






Lara Croft ha ganado en habilidades, pero su faceta más espectacular seguirá siendo su asombrosa capacidad para el salto.

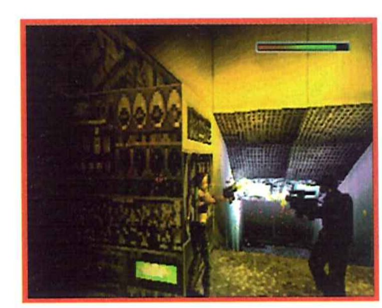


Los enemigos serán más listos que nunca: se mantendrán al acecho, se esconderán, huirán y buscarán nuestros puntos débiles.

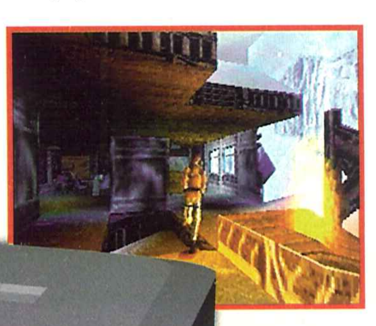


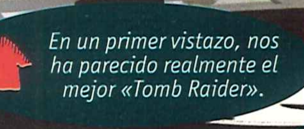


En esta aventura, además de la conocida moto de nieve, Lara tendrá que manejar otros medios de transporte, como, por ejemplo, esta canoa.



La resolución gráfica ha sido mejorada y los escenarios ofrecerán una mayor nitidez y unos juegos de luces enormemente realistas.





En un primer vistazo, nos ha parecido realmente el mejor «Tomb Raider».

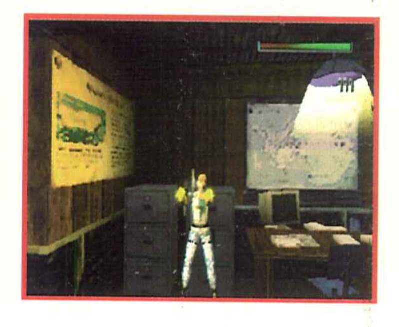
Tendremos que jugar más a fondo para ver si tiene algún defecto.

Un modelo para cada ocasión



Si el año pasado nuestra chica favorita vistió una cazadora de aviador y un traje de neopreno, este año ha aumentado considerablemente su vestuario de batalla. Así, lucirá un modelito para cada ocasión, ya sea una versión reducida de su habitual traje (sí, más reducida aún...) o varios modelos de ropa de comando que dependerán de la temperatura exterior.





En «Tomb Raider III» todo cambiará para seguir igual. Nuevos escenarios y algunas mejoras gráficas y de desarrollo acompañarán el regreso de un juego que no tiene otro objetivo que superarse a sí mismo.



Lara se encontrará con nuevas armas y objetos que deberá usar con astucia para desenvolverse por los largos mapeados.



Las cámaras harán un seguimiento impecable de la acción y siempre nos ofrecerán el ángulo más espectacular.

Una chica muy animada



Lara siempre ha sabido colgarse de las grietas, trepar por muros o moverse aferrada al filo de una plataforma. Sin embargo, en esta ocasión hará otra demostración de fuerza avanzando colgada de algunos techos. Además, podrá engancharse a lianas o cuerdas y balancearse con ellas para después soltarse en el lugar preciso.

Algo totalmente nuevo va a ser el hecho de que Lara podrá agacharse, tanto para esquivar ataques enemigos como para disparar. Además, podrá ponerse a cuatro patas, lo que le permitirá meterse por pasadizos de poca altura. Esto abrirá notablemente las posibilidades de cada escenario, que ofrecerán varios caminos distintos para llegar al mismo punto.

Un buen puñado de novedades acompañarán a Lara en su regreso a PlayStation. Las suficientes como para que nadie tache a este «Tomb Raider III» de una mera secuela . Eso sí, tampoco os llaméis a engaños pues, por la *demo* que hemos podido jugar, los cambios técnicos no van a ser revolucionarios, aunque sí es cierto que hemos descubierto cinco nuevos y majestuosos escenarios, algunas nuevas animaciones y ciertos retoques en la jugabilidad, motivos más que atractivos como para que todos estemos deseando ya la aparición de «TR III» en el mercado, cosa que no se producirá hasta bien entrado el mes de Noviembre.

La intención de Core ha sido fusionar las virtudes de las dos entregas anteriores para fundirlas con algunas nuevas ideas que han ido sugiriendo los propios fans de Lara a lo largo de los últimos meses.

De este modo, nos vamos a encontrar con un «TR» que se basará en las plataformas y en la acción, pero en el que se ha aumentado notablemente la faceta de aventura: Lara tendrá nuevas cualidades físicas, pero el diseño de los decorados la obligarán a pensarse mucho más sus acciones. Los escenarios serán laberínticos como siempre, pero ahora existirán varios caminos posibles para llegar hasta el final, de manera que se romperá con la linealidad que caracterizó a las anteriores entregas y se le otorgarán al jugador más opciones estratégicas.

Por otra parte, encontraremos un mayor número de armas -como un destructivo lanzacohetes-, y podremos montarnos sobre diferentes tipos de vehículos, tales como inestables canoas, propulsores acuáticos, viejos carretones, quads todo-terreno, motos de nieve...

En esta ocasión visitaremos parajes tan dispares como Londres, una base militar, la Antártida, una isla perdida en el Pacífico y la mágica India. Además, el viaje de Lara no será prefijado y, tras completar la primera fase, podremos llevarla a recorrer otros tres escenarios en el orden que nosotros queramos hasta llegar al último y definitivo.

En cuanto al apartado técnico, habrá más efectos de luz, mayor resolución de pantalla, nuevas y mejoradas texturas, enemigos más inteligentes y el juego será compatible con el Dual Shock.

Como veis, el nuevo «Tom Raider» promete ser el más espectacular y y completo de toda la saga. Lo cual ya es mucho decir.

BUST A GROOVE

Dance & Rhythm Action

Me paso el día bailando, la coktelera agitando, llena de soda y vermuuuú....

Sony sigue sorprendiéndonos mes tras mes con el lanzamiento de originales títulos que tienen a la música como principal protagonista. Títulos como «Parappa the Rapper» o «Spice World» son tan sólo la punta de un iceberg que, afortunadamente, continúa creciendo.

Todo parece indicar que Sony ha encontrado la fórmula para "hermanar" perfectamente la música y el baile con el videojuego.

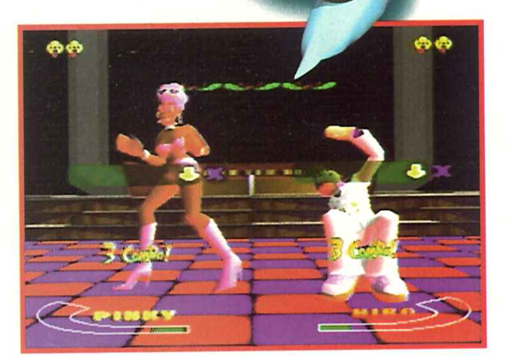
Y aunque a primera vista esta fusión pueda parecer sencilla, lo cierto es que estamos ante una apuesta muy arriesgada, ya que componer unos temas musicales de calidad e idear un sistema de juego original y adictivo que se adapte a ellos, no es una tarea que esté al alcance de cualquiera.

«Bust a Groove» -juego que ya lleva un tiempo arrasando en Japón-, parte del mismo concepto que pudimos ver en «Parappa de Rapper», es decir, presentará unas melodías exageradamente pegadizas -aunque en esta ocasión totalmente discotequeras- a las que tendremos que ir siguiendo pulsando acompasadamente diferentes botones del pad.

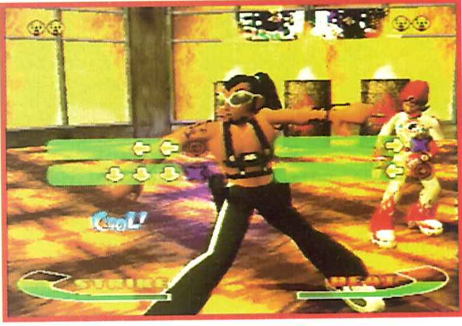
Afortunadamente, las melodías del juego japonés se han dejado intactas para el mercado europeo, algo de lo que debemos alegrarnos, pues desprenden tal marcha que a más de uno le incitarán a bailar con el pad entre las manos o incluso a abandonar la partida para mover el esqueleto.

El otro factor que ha contribuido al éxito de este título en Japón se encuentra en su apartado gráfico, basado fundamentalmente en las técnicas Motion Capture. Gracias a ellas los bailarines no son tan planos como los que pudimos ver en «Parappa..» y han sido dotados de una importante cantidad de animaciones que consiguen transmitir una sensación de realismo casi total.

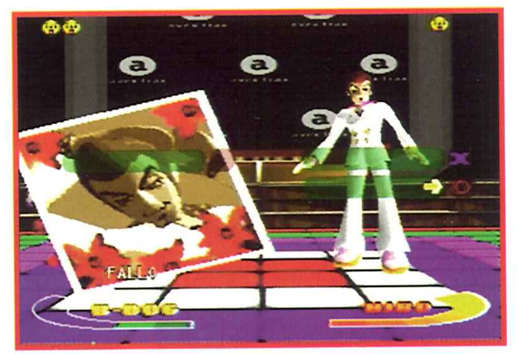
De verdad, esperad al mes próximo y, cuando veáis a estos reyes de la pista en movimiento, decidnos si es cierto o no que no podéis dejar de seguir sus pasos...



Lástima que no podáis ver a estos bailones en movimiento: es una auténtica pasada.



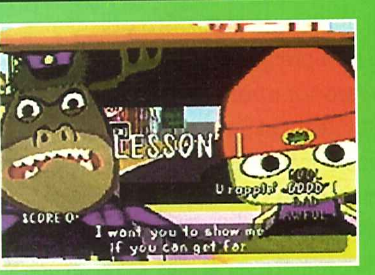
El sistema de juego es muy similar del conocido «Parappa...», pero tanto las canciones como los movimientos de los personajes son mucho mejores.





Una auténtica delicia de ver y de escuchar.

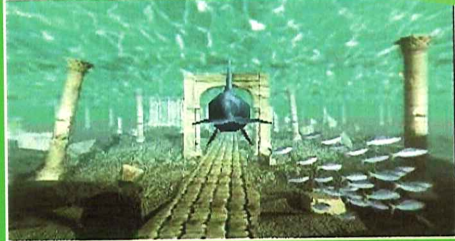
El sistema de juego está algo por debajo de los aspectos sonoros y gráficos.



«Parappa the Rapper»



«Spice World»

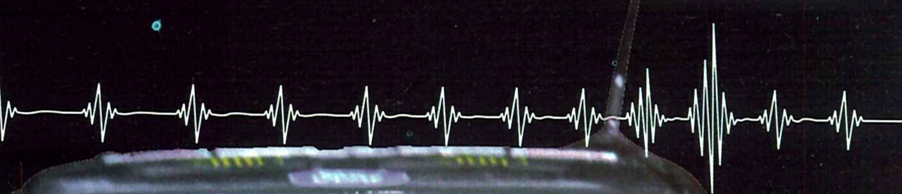


«Fluid»

En PlayStation encontramos estos tres antecedentes en lo que a juegos "músico-visuales" se refiere. Sin duda, «Bust a Groove» será el más divertido de todos.

V-RALLY

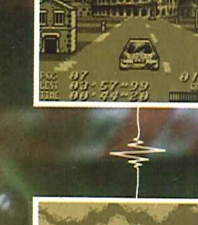
CHAMPIONSHIP EDITION



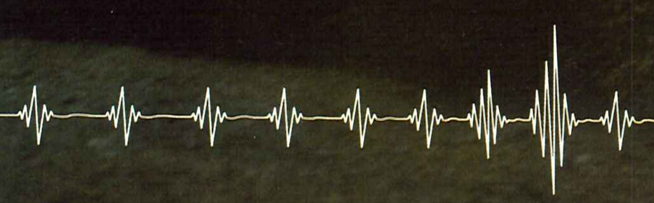


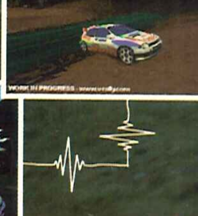
Versión ampliada incluyendo:
- **Nuevo coche Toyota Corolla WRC98**
- **Compatible Dual Shock™**


Ya a la venta






Próximamente también para Nintendo 64







Vuelve el vértigo

XG2

Probe se ha empeñado en demostrar que las carreras del futuro son algo que ellos dominan, que la gravedad es cosa del pasado y que no hay nadie que corra como ellos en N64. Para conseguirlo sólo han tenido que buscar la forma de superar a su propio «Extreme G» y ningún modo mejor de hacerlo que ofrecer una segunda parte plagada de novedades.

Aunque al primer golpe de vista os pudiera parecer que este «Extreme G 2» va a ser clavado a la primera parte, bastará con fijarse un poquito más para darse cuenta de que no será así. En primer lugar, los chicos de Probe se han esmerado como nunca para conseguir circuitos más complejos, más llenos de detalles y obstáculos y, ante todo y sobre todo, con ausencia total de la dichosa niebla. Es decir, que ahora el horizonte será plenamente nuestro. Y eso sin contar con que además de tener circuitos más cuidados gráficamente habrá mayor cantidad de ellos: en total 36 circuitos divididos en doce bloques temáticos que irán desde junglas, bosques, fondos marinos hasta ciudades industriales, eso sí, todos con un diseño muy peculiar.

Tampoco va a andar mal el apartado de vehículos, donde se incluirán más de una docena de motos con diseños bastante más vanguardistas. Además, estas motos acusarán en su extravagante carenado los efectos de luminosos producidos por las fuentes de luz del circuito o los destellos de las armas lo que, sin duda alguna, trasmitirá mayor espectacularidad y ayudará a mantener una sensación de velocidad trepidante. Como os podéis imaginar un buen puñado de armas se sumarán al ya surtido arsenal de la primera parte.

Por supuesto, el control, que también va a recibir sus ajustes, se adaptará perfectamente a la peculiaridades de vehículos y circuitos para permitirnos conducir con absoluta frescura y suavidad. Lo que hemos jugado, así parece demostrarlo.

Además, no faltarán varios modos de juego, compatibilidad con el Rumble Pak y opción para hasta cuatro jugadores simultáneos.

Quizá lo más llamativo sea el hecho, -aunque aún sin confirmar-, de que el juego incluya una opción en alta resolución que precisaría de la ayuda de la ampliación de 4 megas de memoria que podría venderse junto con el cartucho.

Como veis, este juego realizado por el tándem Probe-Acclaim, tiene todos los ingredientes para convertirse en un Nº1 de la velocidad.



Los 12 circuitos existentes no estarán disponibles al principio: habrá que demostrar que somos buenos para ganarnos el derecho a jugarlos.

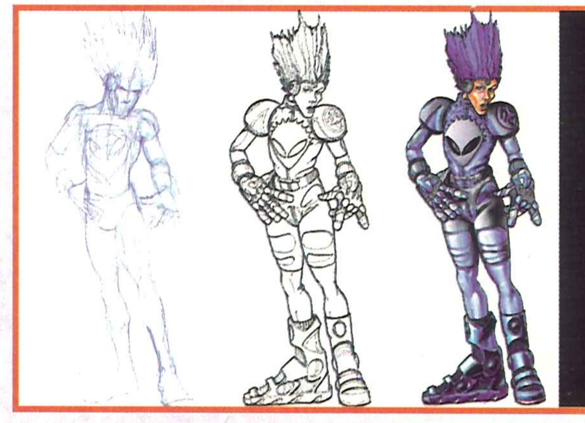


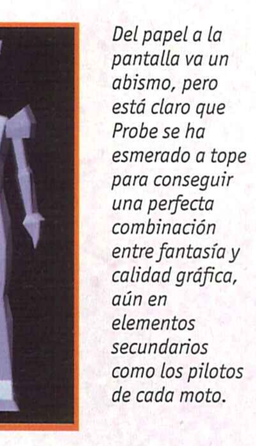
Muchas motos, mucha velocidad, muchas pistas... algo más que una secuela.



Por lo que hemos visto no hay nada que nos parezca mal. Veremos.

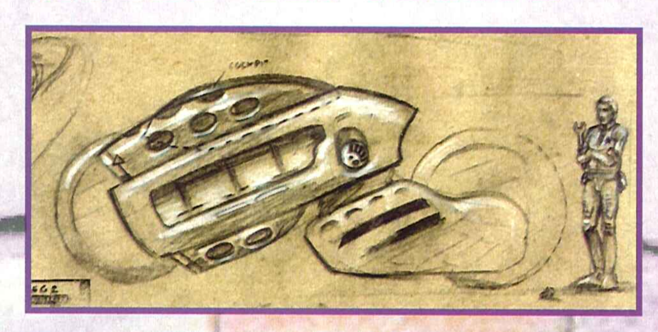


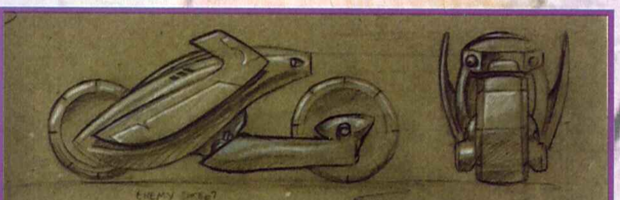




Del papel a la pantalla va un abismo, pero está claro que Probe se ha esmerado a tope para conseguir una perfecta combinación entre fantasía y calidad gráfica, aún en elementos secundarios como los pilotos de cada moto.

Motos del futuro



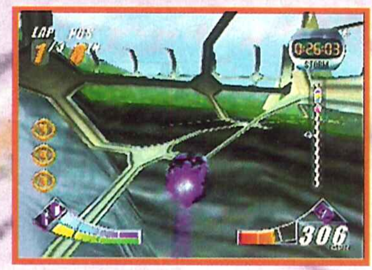


Vamos a poder disfrutar de 10 motos diferentes más tres ocultas, cada una con sus diferentes características y su singular diseño. Como podéis ver en estos bocetos, los artistas de Probe han trabajado duramente para conseguir una personalidad propia para cada vehículo.









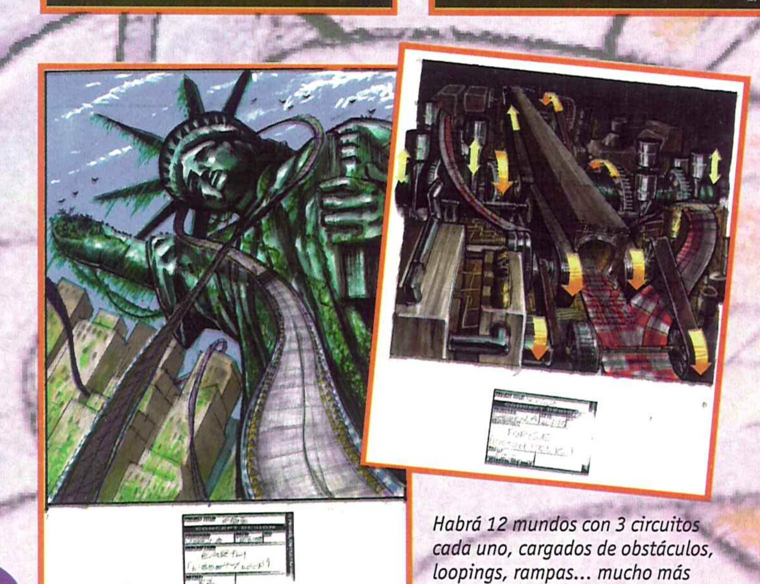
Todos contra todos





Habrá un nuevo y divertido modo de juego que cambiará las motos por boogies y el objetivo de ser el más rápido por ser el que tiene mejor puntería. Aquí lo divertido será jugar todos contra todos tratando de destruir a tus "amigos" lo antes posible.

Uno de los grandes mitos de la velocidad, «Extreme 6», regresa a N64 con más vehículos, más circuitos y una mayor sensación de velocidad.



Habrá 12 mundos con 3 circuitos cada uno, cargados de obstáculos, loopings, rampas... mucho más complejos que en el anterior juego.



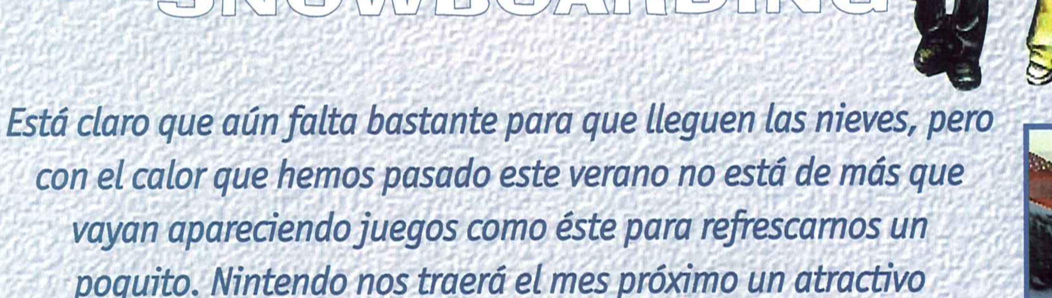
El juego ofrecerá bastantes novedades, como la inclusión de un espejo retrovisor o la presencia de numerosos ítems.



Ya es invierno en Nintendo 64







Está claro que aún falta bastante para que lleguen las nieves, pero con el calor que hemos pasado este verano no está de más que vayan apareciendo juegos como éste para refrescarnos un poquito. Nintendo nos traerá el mes próximo un atractivo simulador de snowboard cuya calidad técnica te dejará "helado".

Parece que a los programadores les ha dado fuerte por el snowboarding, deporte de nieve mucho más atractivo que el convencional esquí y que cuenta con un número de practicantes en constante aumento. Desde luego, si es para completar juegos de la calidad del que nos llegará el mes que viene de la mano de Nintendo, bendita sea esta corriente.

Todavía es pronto para hacer una profunda valoración del juego, pero sí os podemos adelantar que estamos realmente sorprendidos con la calidad gráfica que despliega a priori este cartucho. A una sensación de velocidad asombrosa, se le unen unos movimientos suaves y muy realistas y un puñado de efectos visuales que no tienen nada que envidiar a los de los mejores juegos para esta consola.

Además, los programadores se han propuesto plantear un juego con numerosas posibilidades sin necesidad de incluir extraños e irreconocibles modos de juego. Se trata, simplemente, de descender a velocidades de vértigo compitiendo contra un rival, contra el tiempo y, si se puede, haciendo alguna que otra virguería, todo ello siempre con un control tan sencillo con lógico, pero el único objetivo será divertir a toda costa sin complicarle la vida al usuario.

Por cierto, al atractivo que ya de por sí promete el juego hay que añadirle una de las bandas sonoras más contundentes y atrevidas de los últimos tiempos, que mezcla el heavy más duro con el rap más radical.

Bueno, después de este avance cualquiera se resiste a leerse la review del mes que viene ¿O no?



La calidad técnica promete ser impresionante.



Incluirá suficientes alicientes como para que no resulte monótono?



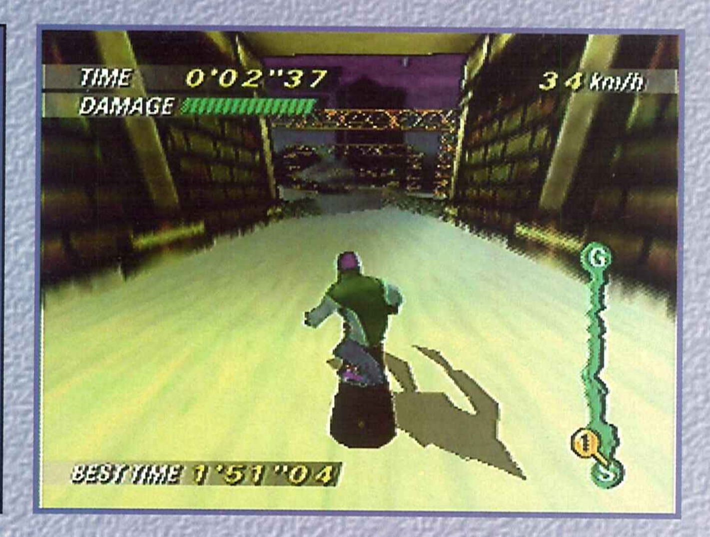


El snowboard en N64





Esta modalidad no es nueva en N64, pues ya cuenta con un par de precedentes. «Snowboard Kids» (izquierda) simula este deporte pero con un toque desenfadado y algo infantil. Por otro lado, en el completo «Nagano Winter Olympics» (derecha) se incluye también una prueba de snowboard, aunque está más orientada hacia los saltos y las acrobacias.



Un poco de entrenamiento





No es que el control del juego vaya a ser muy complicado, de hecho si no te quieres complicar la vida solo será necesario manejar la dirección, pero si tus metas son algo más altas, es decir, acrobacias, más velocidad, etc.. no estará de más que entres en el modo de entrenamiento y empieces a familiarizarte con esto del snowboard. Los campeones no se hacen en un día.



¡Eh, tú! ¡No empujes!

El juego también incluirá una modalidad para dos jugadores simultáneos en la que, además de intentar bajar más rápido que el contrario, ambos corredores podrán hacerse todo tipo de perrerías.



En ocasiones la nieve dará a paso a tramos de hierba, hielo...



El público podrá contemplar tu descenso en unos monitores gigantes.

Luces y sombras





La calidad gráfica general de este juego será impresionante, pero a primera vista ya nos han llamado la atención los efectos de reflejo (arriba izquierda) y el realismo con el que se ven las sombras dependiendo de la posición del sol. Se trata tan sólo de uno de los grandes detalles técnicos que ofrecerá «1080° Snowboarding»





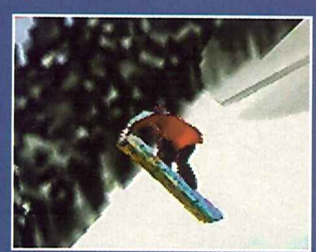
Vete preparando el gorrito y los guantes, porque este simulador de snowboard de "fría" apariencia, promete convertirse en uno de los juegazos de la temporada para N64.



Llegó la hora de las acrobacias









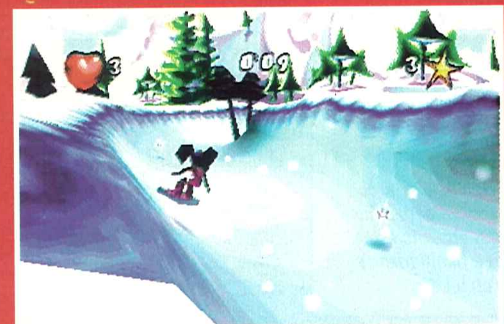
Por supuesto, además de descensos rápidos y espeluznantes, en este juego también habrá sitio para las acrobacias. Eso sí, para hacerlas será necesario practicar un poco.

Psybadek

No, no es otro juego de snowboard, ni un simulador de patinete... es más, ni siquiera es un juego deportivo pese a que parezca lo contrario. La historia es más complicada que todo esto. Resulta que dos muchachos quieren liberar a su amigos atrapados en una dimensión más allá de la realidad. ¿Sus armas? una tabla flotante y grandes dosis de imaginación.









Y es que en Psygnosis han decidido echarle magia a su último juego, ideando un arcade 3D que combinará plataformas, acción, aventura y deporte con dos protagonistas que cabalgarán en monopatines flotantes. Vamos, el delirio. Aunque más delirante os va a parecer cuando os contemos que el juego nos irá trasladando a distintos mundos virtuales através de portales transportadores que, a su vez, nos abrirán nuevos caminos hacia diferentes niveles.

Así, nos veremos las caras con los locos pingüinos del mundo de hielo, o los demonios del mundo subterráneo, pasando por las fieras de la jungla o las taimadas criaturas del desierto. A todo esto, cada mundo nos deparará retos radicalmente diferentes que tendremos que superar uno a uno. Por ejemplo, tan pronto deberemos realizar un espectacular descenso por una montaña nevada como estaremos disparando a pingüinos o disputando una carrera a una morsa. Y todo para rescatar a nuestros cuatro amigos atrapados por el malo de turno. Unos gráficos poligonales y simpaticones, muy estilo *cartoon*, serán los encargados de dar vida a esta historia que el mes próximo estará disponible en PlayStation.



Psygnosis nos propondrá un peculiar arcade con aspecto de dibujo animado en el que recorreremos diferentes mundos subidos en un patinete flotante.



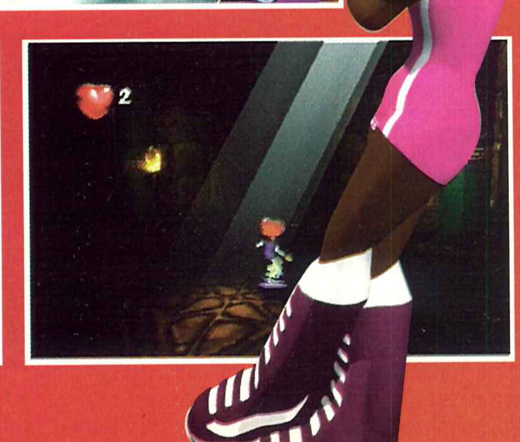
Es gracioso y variado. Tiene los textos de las misiones traducidos.



Que no te gusten los juegos con aire infantil o la mezcla de géneros.











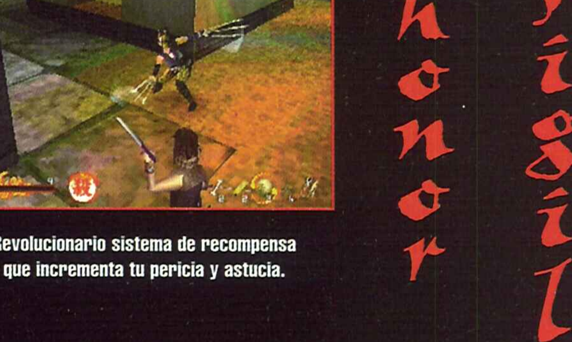
22 armas diferentes, desde espadas ninja hasta hechizos mágicos.



Inteligencia Artificial del enemigo variable.



Revolucionario sistema de recompensa que incrementa tu pericia y astucia.









C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://WWW.proein.com

wipeout 64

también quiere triunfar en N64

Después de haberse convertido en uno de los hitos para PlayStation, «Wipeout» llega a Nintendo 64 dispuesto a demostrar que, ya sea en CD o cartucho, es uno de los títulos más veloces que se han programado jamás. Además, Psygnosis no parece haberse conformado con hacer una simple conversión.

Los usuarios de Nintendo 64 están de enhorabuena, pues van a poder disfrutar muy pronto en su consola de uno de esos juegos emblemáticos que marcaron un hito en la 32 bits de Sony. Además, lejos de desmerecer con el cambio de formato, «Wipeout 64» va a encontrar en la máquina de Nintendo un lugar idóneo para alardear de velocidad y capacidad de ofrecer espectáculo.

Como todos sabéis, este juego consiste en un trepidante arcade de velocidad protagonizado por naves futuristas que flotan sobre circuitos de complejo diseño en los que, además, podemos disparar a nuestros rivales con un variado arsenal.

Para la realización de esta versión se han combinado algunos de los elementos más importantes que vimos en las dos versiones de PlayStation con interesantes innovaciones, buscando redondear un título que no tiene intención de quedarse en una mera secuela.

Así, entre otras mejoras, este «Wipeout 64» va a ofrecernos carreras en las que aparecerán hasta 15 vehículos simultáneos en pantalla, pondrá a nuestra disposición un mayor número de armas e incluirá una opción multijugador para que dos, tres o hasta cuatro jugadores compitan por la victoria. Además, los seis circuitos serán totalmente nuevos y sobre ellos podremos disputar también un nuevo modo de juego, el Challenge, que propondrá un estilo diferente y añadirá alicientes a las carreras.

En lo que se refiere a control y jugabilidad, lo que hemos podido ver (que ha sido bastante) nos permite augurar diversión a raudales, ya que el manejo de estas naves flotantes parece adaptarse a las mil maravillas al mando analógico. Y tranquilos: la velocidad supersónica seguirá siendo el gran valor de este arcade de carreras que trajo el vértigo a la nueva generación.









En «Wipeout 64» tendremos que estar tan pendientes de correr como de disparar a los rivales: para ello podremos coger distintas armas durante las

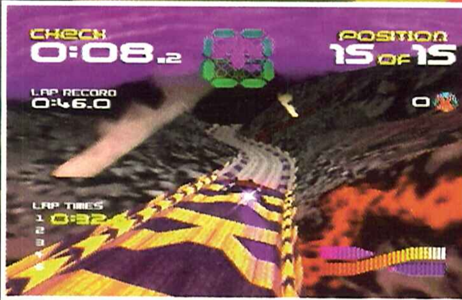






La calidad de los escenarios será uno de los puntos fuertes del juego, aunque sin duda, lo que más llamará la atención será la gran sensación de velocidad.

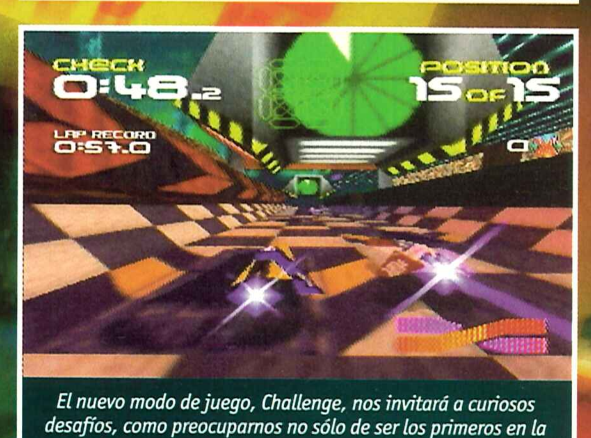








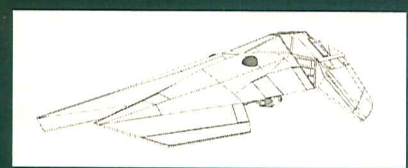
Para recuperar parte de la energía perdida por los choques y por los disparos de los rivales, podremos pasar por una especie de boxes futuristas colocados en la zona de meta.

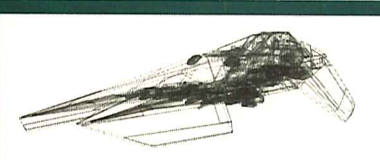


El nuevo modo de juego, Challenge, nos invitará a curiosos desafíos, como preocuparnos no sólo de ser los primeros en la meta sino también de destruir a un número mínimo de rivales.

renderizaciones

Las naves flotantes de «Wipeout» son modelos poligonales sometidos a un proceso de renderización que les convierte en objetos casi reales, de formas suaves y aspecto totalmente convincente.







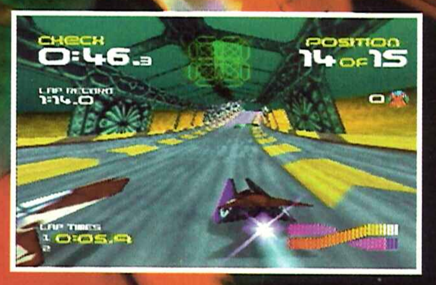






multijugador

La novedad más llamativa de esta versión para N64 será la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores simultáneos, una opción que se echaba de menos en el original para PlayStation. Además, el juego será compatible con el Rumble Pak, lo que nos permitirá "vibrar" con cada carrera.



La sensación de velocidad que ofrecerá este cartucho será impresionante y encontraremos más vehículos, más armas y más modos de juego que en anteriores versiones.



los protagonistas





Los auténticos protagonistas de esta historia son las naves flotantes y los atractivos circuitos sobre los que corren. Un total de seis pistas (más una secreta) y cuatro naves (más una oculta) serán las encargadas de hacernos disfrutar de la emoción que genera este frenético estilo de carreras.



Los deportes más arriesgados

Canal + Multimedia se presenta en nuestras PlayStation con un arcade deportivo que combinará disciplinas tan arriesgadas y espectaculares como el snowboard, el ciclismo de montaña o el descenso en kayacs. Un título para jugadores inquietos y hambrientos de nuevas emociones.



to the extreme

RUSHDOWN

Tres deportes extremos en un sólo CD, mucha caña y bastante originalidad parecen ser las principales bazas con las que contará este «Rushdown» para atraparnos frente al monitor. Por lo menos a aquellos de nosotros que tengamos el deporte de aventura por bandera.

A lo mejor si os decimos que una de las pruebas será el snowboard pensaréis que lo de la originalidad sobra, pero ¿qué otros juegos has visto que te propongan el descenso en kayac como alternativa? ¿y cuántos quieren que te dejes los dientes en vertiginosas carreras de mountain bike? Obviamente la innovación está asegurada con la inclusión de estas peculiares pruebas deportivas.

La idea del juego será arrastrarnos por los cinco continentes demostrando que somos los más hábiles en cada una de las especialidades, ya sea en una competición libre, en un campeonato o en un mano a mano contra un amigo.

A lo largo y ancho de nuestro peligroso periplo, la adrenalina compartirá cartel con unos gráficos de pinta impresionante basados en modelos poligonales que prometen imbuirnos de lleno en los curiosos y variados escenarios a una velocidad de 60 frames por segundo.

Quizá lo más sorprendente sea el tratamiento del agua en las fases del kayac, en las que se ha utilizado una innovadora técnica de rendering que consigue un efecto de lo más realista, transparencias incluidas. Y eso que nos han avisado que en la versión que tenemos, aún no está todo el trabajo hecho...

Así las cosas, entre la variedad y originalidad de las especialidades, la prometedora calidad gráfica y el ritmo que respiran las pruebas, se puede esperar un juego de deportes con muchas posibilidades de convertirse en uno de tus preferidos.






Una impresionante intro nos presentará, desde los más variados ángulos, los tres deportes que configurarán el campeonato más "extremo" en el que hayáis participado nunca. Verla resultará una auténtica delicia.

Una banda sonora de lo más cañera acompañará el desarrollo de las pruebas, con lo que el espectáculo parece más que garantizado en este «Rushdown to the Extreme».



La originalidad y variedad de los deportes y su plasmación gráfica.

Habría que ajustar un poco más el control para mejorar el ritmo.



Si queremos jugar en compañía podremos hacerlo ya sea con la pantalla partida en horizontal o en vertical. Está claro que un juego deportivo que se precie no puede pasar por alto esta opción.

Los Deportes

Kayac



Tendremos que descender sobre veloces corrientes evitando chocar contra cualquier obstáculo. Los efectos del agua están logradísimos, aunque aún falta ajustar un poco el tipo de control.

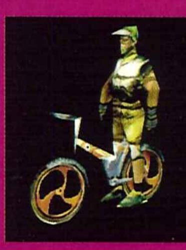
Snowboard





En la línea de otros simuladores de snowboard, «Rushdown» nos propondrá cubrir pistas a la máxima velocidad, al tiempo que practicamos todo tipo de acrobacias. Eso sí, serán pistas con muchos obstáculos.

Bike





Asfalto, tierra, adoquines, puentes de madera, caminos de cabras... cualquier terreno es bueno para demostrar lo bien que nos manejamos con nuestra mountain bike.

Extreme Games: los antecedentes



Sólo las dos partes de «Extreme Games» nos han permitido hasta ahora disfrutar de varios deportes de riesgo en el mismo CD. Sin embargo, la calidad gráfica de estos juegos era muy inferior a la que nos reserva «Rushdown».

Bomberman Hero

Un Bomberman saltarín

Hudson parece no estar dispuesta a dejar que nos olvidemos ni por un momento de su simpático personaje especialista en colocar bombas. Después de numerosas apariciones en prácticamente todas las consolas, Bomberman regresa a N64 con un juego cargado de novedades.

Bomberman es uno de los personajes que más tiempo lleva en este mundillo, lo que le ha permitido pasearse prácticamente por todos los formatos y reclutar a millones de seguidores en todo el mundo. Pero, por muy fanáticos que seamos de un personaje, siempre nos gusta que en cada nueva aparición éste nos sorprenda de una u otra forma. Y parece que Hudson está completamente de acuerdo con esta premisa de "renovarse o morir".

Aunque partirá de un aspecto gráfico y conceptual muy similar a «Bomberman 64», la nueva incursión de este personajillo en N64 ofrecerá una notable serie de innovaciones.

La primera es la trascendencia que cobrarán las plataformas, factor que romperá el espíritu tradicional de la saga en el que nuestro repetitivo objetivo consistía en eliminar, con ayuda de las siempre contundentes bombas, a cuantos enemigos poblasen los laberínticos pero planos escenarios.

La segunda será la posibilidad de que nuestro amigo vaya adquiriendo nuevas habilidades, tales como volar o bucear, lo que nos permitirá recorrer los escenarios por varias rutas diferentes.

Además, su argumento y ambientación están bastante inspirados en la saga cinematográfica de "La Guerra de las Galaxias", lo que también le imprime un aire completamente nuevo al juego.

Por otra parte, una serie de componentes típicos de la saga, como los sempiternos duelos con enemigos finales, la posibilidad de recoger bombas u otros ítems para ampliar nuestra capacidad destructiva o incluso la presencia de Louie -la pequeña criatura verde que nos sirve de montura en algunos escenarios-, van a quedar intactos.

Todo parece indicar que «Bomberman Hero» reunirá los ingredientes necesarios para satisfacer tanto a sus seguidores de siempre como para reclutar a nuevos admiradores.



Los enemigos finales prometen ser más complicados que nunca, principalmente por sus constantes cambios en los patrones de ataque y por su resistencia, capaz de desquiciar al más tranquilo de los humanos.



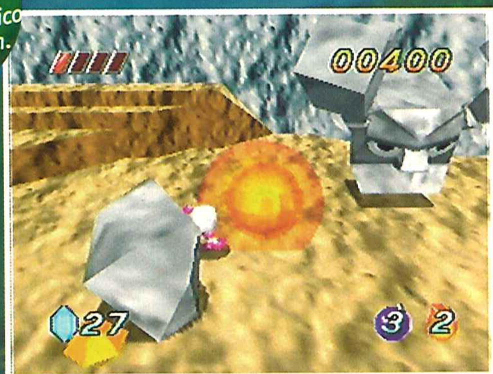
Esta nueva aparición de Bomberman en N64 tendrá básicamente la estructura de un juego de plataformas en 3D, aunque, por supuesto, las bombas seguirán manteniendo un gran protagonismo.



So ofrecen numerosos detalles innovadores.

Falta el modo multijugador típico de Bomberman.







Preview - Nintendo 64 - Hudson Soft - Plataformas

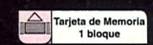
El juego en el que antes de empezar ya estás muerto.





MediEvil™

Una historia medieval terrorífica. Unos gráficos espeluznantes. Una banda sonora que pone los pelos de punta. Y un héroe que está más muerto que vivo. Resucita a Sir Dan Fortesque y ayúdale a vencer a Zarok, el brujo que ha sumido al mundo en una noche eterna. Resuelve enigmas, invoca a las brujas y enfréntate a todo tipo de demonios en un sinfín de misteriosos, fantásticos y laberínticos mundos. Medievil. Un juego de muerte.







Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation.europe.com/medievil

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).



F-1 WORLD GRAND PRIX

¿Querías VELOCIDAD? pues toma dos TAZAS



El nivel de detalle que se ha alcanzado en el diseño de los coches y decorados es impresionante. De hecho, todos los circuitos son reales y fácilmente reconocibles.



La ausencia de un simulador de coches realista y verdaderamente de calidad estaba empezando a convertirse en una lacra sensible para el catálogo de N64.

Por eso Nintendo buscó un equipo con garantías, capaz de encargarse de un proyecto de tal magnitud, y encontró a Paradigm («Pilotwings»); después decidió apostar por la modalidad de velocidad más pura, la Fórmula 1, y, finalmente, se hizo con la licencia oficial del Campeonato del Mundo. El resultado, como era de esperar, ha sido un juego imponente.

«F-1 World Grand Prix» es el simulador de velocidad que, por fin, se sitúa al nivel de los grandes, el juego que ha conseguido trasmitir con una fidelidad extraordinaria toda la emoción de la Fórmula 1, y el único título para N64 que ofrece unos niveles de realismo que hasta ahora (todo hay que decirlo) sólo había conseguido alcanzar Psygnosis en su saga «F-1» para PlayStation.

La clave de este éxito reside en que los tres aspectos más importantes de todo buen simulador que se precie -realización técnica, control y opciones- presentan un nivel brillante.

Para empezar, la sensación de velocidad es magistral en cualquiera de las cinco vistas disponibles, requisito fundamental para llegar a ser alguien en esto de la velocidad. Claro que, después, la cosa se completa con los diseños de coches y circuitos más realistas y detallados que hemos visto hasta la fecha y con un puñado de efectos visuales impagables, como la lluvia, las chispas que saltan de los coches o las piezas que saltan en las colisiones. Los excelentes efectos de sonido y la sensacional banda sonora completan el sensacional apartado técnico.

En cuanto al control, Paradigm se ha "apropiado" de la fórmula que ya vimos en el mencionado juego de Psygnosis. De esta forma, se puede optar por la sencillez total, donde sólo es necesario manejar la dirección, o buscar la simulación más pura, en la que el jugador debe hacerse cargo de todas las funciones de un piloto e incluso tomar decisiones mecánicas.

Entre estos dos ➤

Corre en los 17 mejores circuitos del mundo

El juego recoge los 17 circuitos del Campeonato del Mundo de F1, entre los que, por supuesto, se encuentran Jerez, Montmeló o el mítico Montecarlo.







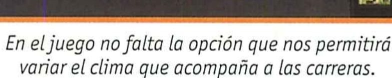






Los usuarios de Nintendo 64 recibimos, por fin, el juego de coches que estábamos esperando. Con «F-1 World Grand Prix», la simulación real de velocidad ya no será la "oveja negra" de esta consola.




En el juego no falta la opción que nos permitirá variar el clima que acompaña a las carreras.

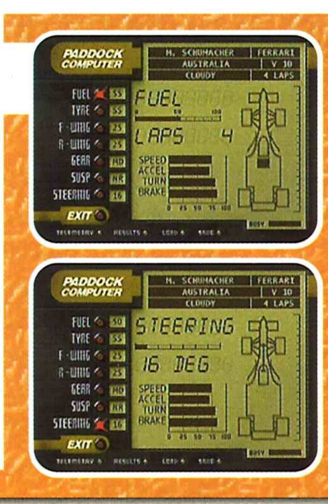






El taller

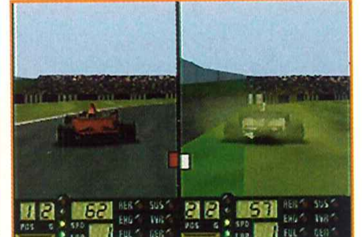
Antes de cada carrera el jugador podrá ajustar hasta siete elementos mecánicos en su coche, icluída la dirección, la suspensión o la cantidad de gasolina.





«F-1 WGP» ofrece cinco vistas diferentes, dos desde el exterior del coche y otras tres desde el interior. Todas ellas son tan jugables como espectaculares.

MODO DOS JUGADORES


En el modo para dos jugadores simultáneos podremos optar por la pantalla partida en posición vertical u horizontal. También será posible modificar algunas opciones para configurar la carrera y, por supuesto, ajustar los parámetros mecánicos de nuestro coche para intentar batir a nuestro rival.

MODO TIME TRIAL





El Modo Time Trial no sólo supone un reto para intentar batir las mejores marcas de cada circuito, sino que también es un excelente entrenamiento y una buena manera de conocer los recorridos. Se incluye el siempre atractivo Ghost Mode (derecha).

Todos los circuitos, escuderías y pilotos reales que componen el Mundial de F-1 se dan cita en este sensacional simulador.

MODO EXHIBICIÓN




En el Modo Exhibición podremos disputar carreras sueltas en cualquiera de los 17 circuitos y eligiendo a cualquiera de los 22 pilotos. A la hora de configurar la carrera será posible escoger el nivel de dificultad, así como el nivel de ayuda que queremos de la máquina a la hora de pilotar nuestro coche.




MODO CÁMARA





En este modo de juego no hay que conducir ningún coche, pero seguro que os lo pasaréis en grande manejando todas las cámaras disponibles como si fuerais los responsables de una retransmisión televisiva. Para ello debéis entrar en el Modo Exhibición y escoger esta opción dentro del menú de los pilotos.




MODO CHALLENGE







Aquí el juego nos plantea situaciones vividas por distintos pilotos en carreras reales que deberemos resolver demostrando nuestra pericia en la conducción.

➤ extremos aparecen diferentes niveles de configuración, lo que permite que el juego se adapte a las necesidades de cualquier tipo de jugador, ya sea experto o novel en estas lides.

Hablando de las opciones,

también encontraremos numerosas posibilidades, tanto en modos de juego como en circuitos y pilotos, todos ellos reales y sacados directamente del Mundial.

Sin embargo, a pesar todas estas virtudes, que hacen de «F-1 WGP» un sensacional juego de carreras, tengo que decir que he encontrado algunos detalles que no me han acabado de convencer.

La dinámica del coche en los giros más pronunciados resulta algo irreal, y en ellos se producen unos bruscos y molestos movimientos en la imagen. Por otro lado, la diferencia entre manejar el coche con ayuda de la consola en el freno y en el acelerador o hacerlo sin ella resulta excesiva, y la dificultad en esta última modalidad se hace demasiado elevada. Finalmente, y aunque apenas influye en el juego, los textos están en inglés, detalle que molesta un poco.

En cualquier caso, lo verdaderamente importante es que «F-1 World Grand Prix» ofrece, en general, una calidad sobresaliente, digna de N64.

Manuel del Campo

MODO GRAND PRIX






Por supuesto, el modo estrella de este juego es el Campeonato del Mundo, que se ofrece con total fidelidad con respecto al que se disputa en la vida real: tendremos a nuestra disposición todos los circuitos, escuderías y pilotos reales, se nos ofrecerá la posibilidad de realizar vueltas de reconocimiento y entrenamientos y, por supuesto, se nos irá mostrando cómo anda la clasificación general. Igualmente, en este modo podremos ajustar la dificultad y las ayudas de la máquina para adaptarlas al nivel de cada jugador.





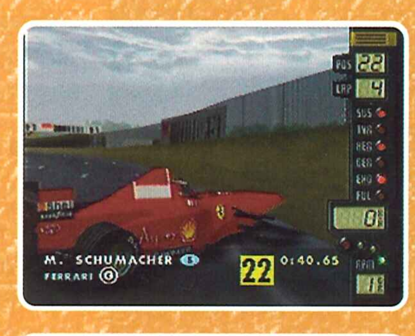




En esta perspectiva, que simula el punto de vista del piloto, se pueden observar detalles increíbles, como la vibración del volante en los giros más pronunciados. El juego es compatible con el Rumble Pak.

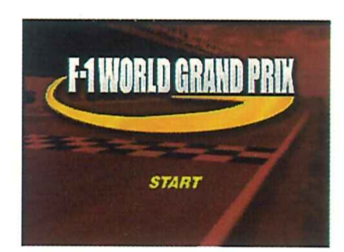
¡Cuidado con los choques!

Este juego no es nada sencillo, y mucho menos si decidimos prescindir de las ayudas de la máquina en la aceleración y en el freno, así que no será extraño que vuestro coche acabe hecho trizas. Aunque la verdad es que merece la pena ver cómo se van cayendo las piezas o como saltan los neumáticos en un choque violento...






Consola: NINTENDO 64
Tipo: VELOCIDAD
Compañía: NINTENDO
Programación: PARADIGM
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: CAMPEONATOS
Niveles de dificultad: 3
Memoria: 96 MEGAS



GRÁFICOS: 95
La sensación de velocidad es excelente y los circuitos son muy realistas. Las repeticiones... puro espectáculo.

SONIDO: 95
Los efectos de sonido son brillantes y la banda sonora, nada repetitiva, aumenta la emoción de las carreras.

JUGABILIDAD: 89
El gran salto que va de pilotar con o sin ayudas le da un extraño toque de desequilibrio, a pesar de que su jugabilidad en general es muy buena. Si optas por la simulación pura, prepárate a practicar días y días hasta poder hacer un papel digno.

DIVERSIÓN: 92
Jugando en plan arcade, la diversión está más que garantizada. Si prefieres la simulación real, sufrirás un poco.

VALORACIÓN: 93
Estamos, por fin, ante el juego de coches que N64 se merecía. «F-1 WGP» es un simulador brillante técnicamente, con una calidad gráfica sobresaliente, con pilotos, escuderías y circuitos oficiales, con repeticiones dignas de una retransmisión de TV, con numerosas opciones de configuración y con diferentes modos de competición... vamos, una pasada. No es el juego perfecto (nos referimos a la mencionada excesiva dificultad en el modo de simulación y al extraño movimiento de los coches en los giros bruscos), pero sin duda, nos ha dejado más que satisfechos. Imprescindible para los amantes de la velocidad.

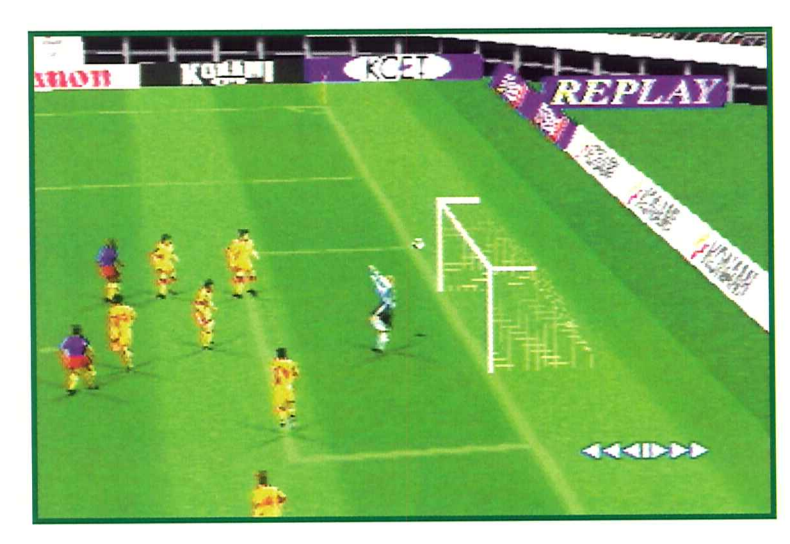
ALTERNATIVAS:
Este título supera con holgura a todos los simuladores para esta consola. Si buscas un juego de coches realista, no le des más vueltas.

El Mundial según San Konami

ISS Pro 98

El Mundial de fútbol no se ha acabado con la victoria de Francia el pasado mes de Julio. Konami se va a encargar de traernos a sus propias selecciones para hacernos disfrutar de un fútbol mucho más vistoso que el que vimos en verano en el país galo: el que vosotros seáis capaces de desplegar con vuestro pad. Porque este «ISS Pro 98» es toda una invitación a la diversión, a la simulación de fútbol más real, un reto a tu habilidad y a tus conocimientos del deporte más apasionante del mundo.

Todo es posible en este juego, y todo se desarrolla conforme a la realidad con una increíble sencillez. Cualquier tipo de usuario puede pasar en corto o en largo, tirar, centrar al hueco, controlar balones imposibles o rematar desde cualquier postura... El resultado son jugadas tan espectaculares que conseguirán levantarte de tu asiento.







Pero este «ISS Pro 98» no es un simple juego donde el objetivo es marcar goles espectaculares y disfrutar sin más. Aquí es necesario llevar el "tempo" del partido, saber cuándo hay que tocar en corto o cuándo jugar en largo, cuándo hay que abrirse por las bandas o entrar por el centro, cuándo chutar desde lejos y, por supuesto, conocer a fondo las características de cada uno de nuestros jugadores para aprovecharlas al máximo. ►

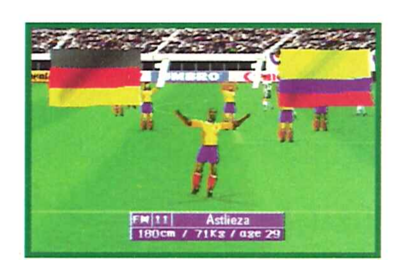
Edición de jugadores



Como sabéis, los nombres de los jugadores no son los reales, aunque sí guardan cierto parecido (Zerdi por Sergi, De Goer por De Boer). Pero gracias a esta opción para editar equipos podréis colocar los nombres reales de todos los jugadores.



A pesar de que los menús propiamente dichos están en inglés, los textos explicativos están en castellano ("patear", se entiende ¿no?) Las voces de los comentaristas también han sido dobladas. Un puntazo.



La magistral saga «ISS» reaparece en PlayStation mostrando el suficiente número de mejoras como para seguir manteniendo el sello de "indispensable".



El entrenamiento



En un juego con tantas posibilidades como éste, no está de más ejercitarse un poco en el Modo Entrenamiento, no sólo para ensayar faltas y penalties, sino también para practicar todos los conceptos del juego: el pase corto y largo, el control de balón, los disparos a puerta o los remates. Seguro que a la hora de jugar lo vais a agradecer muy mucho.



En la vista más cercana podemos apreciar con una gran nitidez nitidez las excelentes animaciones con las que cuentan los jugadores.













Sistemas para ganar



¿Qué sistema utilizar? ¿El arriesgado 4-3-3? ¿El sólido 3-5-2? No importa, en este menú encontraréis todos los sistemas del fútbol actual, y además un puñado de estrategias (fuera de juego, presión, contraataque...) que podréis activar durante el transcurso del partido. Para que se vea que hay un entrenador.









Konami ha incluido una nueva perspectiva vertical, que se une a las cuatro horizontales que ya estaban disponibles. Todas ellas son igual de jugables.

Mejoras en la jugabilidad, un mayor número de equipos, jugadores y modos de competición y textos y voces en castellano serán las principales innovaciones que encontraremos en esta nueva entrega.





➤ Además, Konami se ha encargado de aumentar aún más el realismo y ofrece varios niveles de dificultad: intentar ganar un partido a partir del tercer nivel (de un total de cinco) requiere muchas horas de práctica, pero los novatos podrán pasárselo en grande eligiendo el modo fácil.

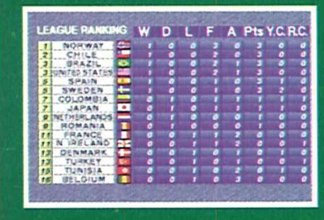
Por otra parte, se ha ampliado el número de torneos y, tanto los textos como las voces, han sido traducidos al castellano.

El resultado es un juego que, aún resultando muy similar al anterior «ISS Pro», consigue pulir algunos detalles, convirtiéndose en un auténtico indispensable para los amantes del fútbol, ya sean expertos o no.

Manuel del Campo

Torneos para todos los gustos







Sin duda, una de las grandes novedades de este juego es la gran cantidad de tipos de competición que encontraremos. Además de participar en una liga mundial, en un torneo muy similar al Campeonato Mundial (con los mismos grupos que se confeccionaron en Francia), y en otros trofeos continentales, encontraremos la llamada Copa Konami, en la que podremos configurar varios aspectos tales como número de equipos, doble partido o eliminatoria... En todos ellos podrán participar tantos jugadores como equipos haya. Eso sí, simultáneamente sólo podrán jugar dos jugadores.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	KONAMI
Programación:	KONAMI
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	TORNEOS
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 94
Las animaciones de los jugadores son exquisitas y la nitidez y la resolución de las imágenes, casi perfecta.

SONIDO: 91
Bien por la inclusión del comentarista en castellano, que aunque no llega a los niveles del «FIFA», hace una buena labor.

JUGABILIDAD: 94
Tal vez se resista un poco al principio, pero después, gracias a los cinco niveles de dificultad, cualquier tipo de jugador descubrirá sus enormes posibilidades.

DIVERSIÓN: 96
Los partidos resultan, sencillamente, una auténtica delicia. Apasionante.

VALORACIÓN: 94
Konami ha conseguido añadirle nuevos alicientes a un juego que ya de por sí resultaba genial. De acuerdo que el desarrollo de los partidos en este «ISS Pro 98» es casi idéntico al de el anterior «ISS Pro», pero detalles como la ligera mejora en la jugabilidad, los numerosos niveles de dificultad, la incorporación de nuevos torneos y la traducción y el doblaje de textos y voces consiguen redondear un simulador de fútbol casi perfecto. Lo único que no entiendo es porqué se ha quitado la opción para repetir cualquier jugada o porqué no se han incluido ligas de clubs además de selecciones nacionales. En cualquier caso, una auténtica maravilla.

ALTERNATIVAS:
*La oferta futbolera en PlayStation es muy variada, pero los grandes rivales de este juego siguen siendo los dos últimos **«FIFA»**. Este juego de Konami presenta una jugabilidad más apasionante, pero el de EA le supera en equipos y opciones.*


La Bestia Despertará...
en Noviembre


NINTENDO64


Designed for
Microsoft
Windows 95

GAME BOY


TUROK 2
SEEDS OF EVIL




AKklaim



MOTO RACER 2

Sobre BARRO y asfalto





Para mejorar su genial simulador de motos, Delphine Software ha adoptado la fórmula más sencilla y efectiva: añadir nuevos alicientes a una base de éxito y adaptar los gráficos a los nuevos avances técnicos. El resultado ha sido un juego no sólo soberbio en cuanto a sensación de velocidad (supera a la primera parte) sino también más sólido técnicamente y con muchas más posibilidades de diversión.

Para los que no conozcáis la primera parte, no está de más recordar que esta pequeña saga cuenta con una particularidad que la hace especialmente atractiva: combina super bikes y motos de cross.

En la primera parte, el campeonato se jugaba corriendo alternativamente un circuito de velocidad y otro de cross, pero ahora podremos optar por dedicarnos de lleno al todoterreno o a los veloces circuitos de asfalto, además de poder combinar ambas opciones. Es decir, que Basicamente se trata de la misma fórmula, sólo que se han añadido más competiciones y, sobre todo, más circuitos. Es más, incluso tenemos la posibilidad de generar nuestras propias pistas, aunque si somos un poco vagos y nos gusta que nos lo den todo hecho, contamos con 32 circuitos que se desarrollan en cuatro escenarios básicos (jungla, desierto, ciudad y campo) y bajo las más diversas condiciones meteorológicas: lloviendo, nevando, de día, de noche...

La calidad de estos circuitos nos permitirá disfrutar de hermosos paisajes de gran solidez con un muy ligero efecto "popping", pero que es fácilmente perdonable ya que no afecta a la jugabilidad.

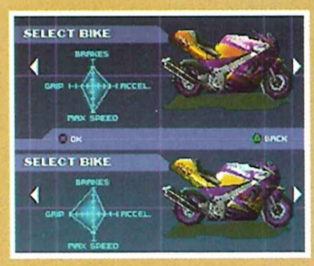
Sin embargo, el verdadero valor de «Moto Racer 2» radica en la enorme emoción que alcanzan las carreras. La dureza de la competición, cimentada en una Inteligencia Artificial muy acertada de los rivales, favorece la emoción y garantiza la diversión por mucho tiempo, ya que, además, este título ofrece suficientes tipos de competición como para impedir la monotonía.

Si sois amantes de las motos esta es, sin duda, vuestra mejor opción. Y si os gusta la velocidad en general y estáis un poco cansados de los simuladores de coches, «Moto Racer 2» tampoco os defraudará.

Sonia Herranz

Las motos





Podemos elegir entre ocho motos de cross y otras tantas suberbikes. Basicamente se diferencian en el color y en sus prestaciones de aceleración, frenada, agarre y velocidad.

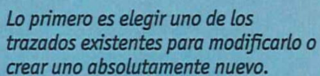


La segunda entrega de «Moto Racer» mejora en todos los apartados a su antecesor y se convierte en el mejor simulador de motos para PlayStation.



Editor de circuitos

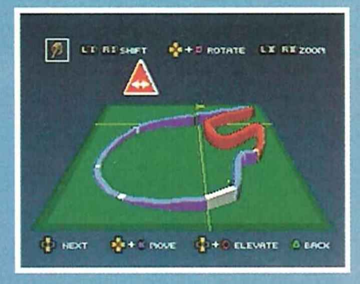




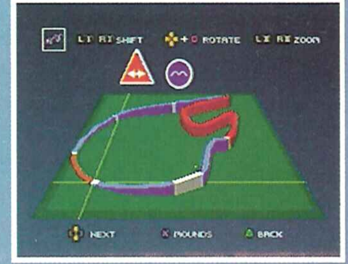
Lo primero es elegir uno de los trazados existentes para modificarlo o crear uno absolutamente nuevo.



Después debemos seleccionar el escenario que servirá de fondo a nuestro circuito: ciudad, desierto...

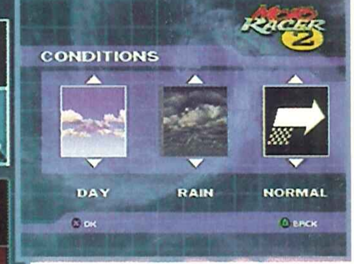


Ahora se nos ofrece la opción de modificar el circuito "estirando" sus tramos para generar las distintas curvas.



Además, podemos elevar el terreno para crear cambios de rasante, cuestas... y ya tenemos un nuevo circuito.





El apartado de opciones está bastante completo tanto en tipos de competición como en cuanto a la modificación de las condiciones climatológicas.











En los circuitos todo-terreno podremos realizar espectaculares acrobacias que nos ayudarán a aumentar la velocidad.

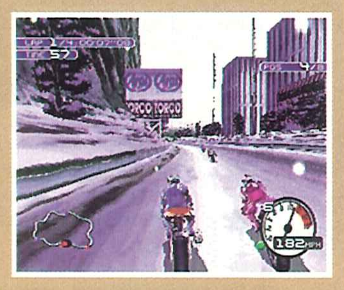




Podremos enzarzarnos en divertidas carreras para dos jugadores simultáneos partiendo la pantalla en vertical o en horizontal. En esta modalidad podemos optar por la carrera libre o por el campeonato. Y otra cosa muy interesante es que os podemos asegurar que en esta modalidad no se pierde ni sensación de velocidad ni nivel de detalle gráfico.

Vistas



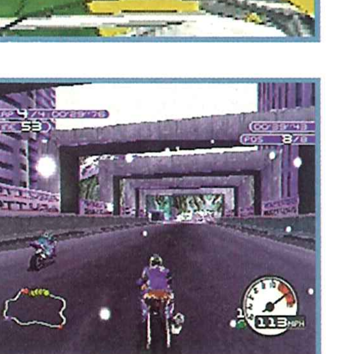



Hay cuatro vistas diferentes desde las que controlar la moto. Todas ellas son realmente jugables y depende de tus gustos elegir una u otra.

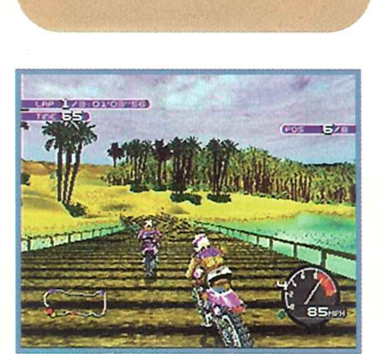
Aunque la sensación de velocidad es mejor en la vista subjetiva, también es algo más brusca de movimientos.



La espectacularidad y el realismo tampoco se echarán de menos en este simulador. Si al llevar a cabo una acrobacia cometemos algún error, daremos con nuestros huesos en el suelo.

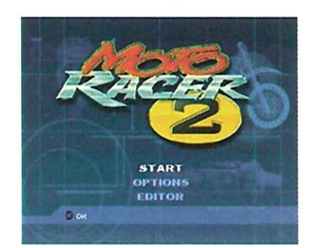



«Moto Racer 2» ofrece la posibilidad de competir con superbikes o con motos de todo-terreno, e incluye numerosos circuitos, campeonatos y modos de juego.



Consola: PlayStation
Tipo: Velocidad
Compañía: Electronic Arts
Programación: Delphine Software
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 32 Circuitos
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD-Rom



Gráficos: 91
Sólidos escenarios, soberbia sensación de velocidad y excelentes animaciones. Si los fondos de los circuitos fueran un poquito más variados...

Sonido: 90
Una cañera banda sonora que acompañará al bramido de los motores durante toda la carrera. Buena calidad y mucho ritmo.

Jugabilidad: 92
Se maneja a la perfección, sobre todo con un pad analógico o con el Dual Shock, lo que permite disfrutar a tope de las emocionantes carreras.

Diversión: 93
El modo arcade y el de simulación ofrecen dos estilos de juego tan distintos como atractivos. Eso sin hablar del alto número de pistas, campeonatos y de la competición para dos jugadores.

Valoración: 92
Lo primero que podríamos decir de «Moto Racer 2» es que es bastante parecido a la primera parte. Sin embargo, en esta ocasión esto no es en absoluto malo ya que, manteniendo la misma fórmula de su predecesor, ha conseguido mejorarlo en todos los aspectos, tanto en el apartado técnico como en el de opciones y modos de juego (destacar el editor de circuitos). En su conjunto, «MR2» se destapa como un sensacional simulador de motos que se hace imprescindible para los amantes de la velocidad sobre dos ruedas.

Alternativas:
*No le des más vueltas: si estás buscando un buen simulador de motos, éste es tu juego. Tienes también el brutal **«Road Rash 3D»**, pero a nosotros nos gusta muchísimo más este **«Moto Racer 2»**.*

Buck Bumble

El Abejorro que no deja bicho vivo.





UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 1500 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.es





MEDIEVIL







Hemos esperado mucho tiempo hasta tener la versión final de este deseado arcade de Millenium. Pero, sin duda, la espera ha merecido la pena.

«Medievil» colma todas las expectativas despertadas y se convierte en uno de los juegos más destacados de la nueva generación. ¿Os gustaría saber porqué?

Para empezar se trata de un arcade con aires de aventura que retoma el ambiente y la tremenda jugabilidad del clásico «Ghost'n Goblins» sobre la base de una tecnología mucho más potente y una mayor complejidad argumental. De esta forma, además de pasárnoslo en grande acabando con zombies, fantasmas y demás parentela infernal, se nos obligará a resolver puzzles, a orientarnos por interminables laberintos y a desentrañar los numerosos secretos que se ocultan tras cada rincón, lo que hace de «Medievil» un juego enormemente variado que divertirá a cualquier tipo de usuario.

A la vista de las pantallas, podéis comprobar que se trata, además, de un juego impactante gráficamente, que exhibe todo tipo de efectos visuales (desde coloristas juegos de luces a rápidos zooms y rotaciones) para conseguir darle forma a un sólido entorno tridimensional sobre el que podremos movernos con entera libertad, si bien los escenarios están algo limitados y nos invitan a seguir caminos más o menos prefijados.

Los peculiares personajes que pueblan este mágico mundo ➤





Dan, el caballero que sale de su tumba para acabar con las malignas criaturas que pueblan la Tierra, encontrará en su "espadita" a su mejor aliada, aunque también podrá utilizar diferentes magias.

El TERROR más divertido



La Galería de los Héroes

En nuestro marcador hay un cáliz que se va llenando a medida que vayamos eliminando enemigos. Cuando este cáliz llegue el 100%, deberemos buscar en el escenario en el que nos encontremos el Cáliz Real, el cual nos llevará a la Galería de los Héroes, donde los antiguos compañeros de Sir Daniel nos ofrecerán nuevas armas, tesoros y alguna que otra sorpresa.

Conseguir todos los cálices del juego será uno de nuestros objetivos principales.







A lo largo de nuestra aventura iremos acumulando un buen puñado de armas y objetos que podemos usar cuando lo deseemos. Es importante no perder nuestras armas (por ahí andan sueltos peligrosos ladrones que nos las quitarán al menor descuido) y deberemos aprender a utilizarlas en el momento justo, ya que ni su poder ni sus efectos son iguales sobre los distintos enemigos: lo que hace mucho daño a los zombies puede dejar absolutamente indiferentes a las antipáticas calabazas...







Ayudas del más allá

Dentro de los cofres podemos encontrar oro, pócimas de vida, armas o llaves, pero también ayudas más "drásticas", como explosiones que acabarán con todo bicho viviente (incluso con nosotros mismos si nos descuidamos) o dragones fantasma que nos acompañarán un trecho comiéndose a cuanto monstruo encuentren a su paso



Algunos tramos del camino son fases puramente de plataformas. El control no es excesivamente preciso en los saltos, pero afortunadamente estas zonas no abundan en el juego.

«Medievil» se destapa como uno de los juegos más divertidos y jugables en la ya dilatada historia de PlayStation.









Demuestra tu inteligencia

A menudo nos encontraremos con situaciones que requerirán de nuestra inteligencia para ser resueltas: mover las piezas de un tablero de ajedrez, girar caras en un orden concreto o reunir objetos y combinarlos adecuadamente son algunos ejemplos de ello.









Este mapa se irá ampliando a medida que vayamos completando fases, de manera que se nos abrirán nuevos niveles para explorar y a los que podremos volver cuando lo consideremos necesario. En la mayoría de las ocasiones cada punto del mapa abre varios caminos hacia distintos lugares, lo que nos permitirá probar fortuna en escenarios más sencillos si alguno en concreto se nos atraganta.



Algunos personajes pueden darnos pistas para solucionar enigmas o guiarnos por la mejor ruta. Como veis, los textos están traducidos y, como no oís, las voces están dobladas.

«Medievil» combina un variado y adictivo desarrollo con un atractivo diseño gráfico, todo ello envuelto en una atmósfera terroríficamente divertida.







➤son modelos poligonales de gran calidad y simpáticas animaciones y los escenarios están realizados con todo lujo de detalles, poniendo de manifiesto la desbordante imaginación de los diseñadores de Millenium. Por su lado, la cámara que sigue la acción se acercará, se alejará y rotará constantemente para ofrecernos siempre el mejor ángulo, pero además nosotros podremos forzar su movimiento cuando lo consideremos necesario.

Sobre esta sólida base técnica y jugable se va desarrollando el argumento de «Medievil», el cual se presenta sumamente variado y plantea diferentes tipos de retos. Aunque básicamente es un "beat´em up" que nos obligará a eliminar a todo tipo de criaturas del más allá, la habilidad no será nuestro único aliado, ya que en nuestro recorrido encontraremos armas, escudos, llaves, magias y diferentes tipos de ítems que deberemos aprender a utilizar con astucia para poder seguir avanzando en nuestra aventura.

La magia y el sentido del humor están presentes en todo el juego, las sorpresas se suceden a cada paso y el perfecto equilibrio entre jugabilidad y espectacularidad gráfica consiguen hacer de «Medievil» una oferta ineludible para cualquier tipo de usuario de PlayStation.

Además, está traducido y doblado al castellano. Perfecto.

Sonia Herranz





Con oro, hasta las piedras te ayudarán

Las gárgolas de piedra pueden proporcionarnos jugosa información y también podemos sacarle, a cambio de oro, eso sí, cuchillos para lanzar y magias para algunas de nuestras armas.







Algunas armas pueden ser lanzadas a distancia, como, por ejemplo, los cuchillos, el hacha o el esquelético brazo de Sir Dan. Cuando tengamos seleccionada una de estas armas, un punto verde brillante señalará a los enemigos, lo que tiene una doble utilidad: apuntará por nosotros y nos avisará de los peligros.



Este juego no dispone de vidas extra ni continuaciones, simplemente tenemos una barra de energía. Sin embargo, podemos encontrar botes de vida que se irán acumulando sobre la barra de energía y la llenarán cuando se vacíe. Estas nubes de gases verdes nos servirán para rellenar tanto la barra como los botes.



Duros de roer

Los enemigos finales no son, en general, ni demasiado grandes ni demasiado impresionantes de aspecto. Sin embargo, son realmente peligrosos y le pondrán las cosas muy difíciles a Dan, quien tendrá que dar con la estrategia adecuada para derrotarlos. Aquí tenéis tres ejemplos.





Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	SONY
Programación:	MILLENIUM
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	MÁS DE 15
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 93

Impresionantes efectos visuales para un detallado y colorista mundo 3D en el que innumerables personajes de divertidas formas y mágico aspecto campan a sus anchas. Espectacular.

SONIDO: 93

Soberbia banda sonora de corte clásico que se adaptada a la perfección a cada una de las tétricas situaciones a las que se enfrenta Sir Dan. Son de destacar las voces dobladas al castellano.

JUGABILIDAD: 89

El control es excelente a la hora de andar, correr, golpear... pero los saltos son algo incontrolables y pueden llegar a desesperar. Menos mal que no abundan.

DIVERSIÓN: 93

Un juego que es pura diversión debido a su sencillo y adictivo desarrollo y al sentido del humor que envuelve tanto a acciones como a personajes.

VALORACIÓN: 92

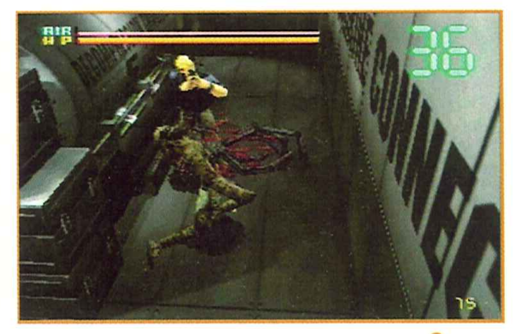
«Medievil» -a pesar de que llevamos esperándole más de un año-, se ha convertido en una de las grandes sorpresas de la temporada.
Este título de Millenium demuestra una realización gráfica espectacular y una jugabilidad a prueba de bomba, lo que le convierte en un divertimento apto para cualquier tipo de público.
Simpático, original, colorista, plagado de detalles de humor, variado, con pequeños puzzles a resolver, superjugable... en definitiva, uno de los mejores juegos que encontrarás para tu PlayStation.

ALTERNATIVAS:

*Hay juegos más o menos similares, pero ninguno es igual a éste. **«Medievil»** es un "beat´em up" con la suficiente personalidad como para no admitir comparaciones.*







Deep Fear

El irresistible y "profundo" encanto del miedo

Con la aparición de «Resident Evil», las aventuras de terror -o "survival horror", como se las conoce en EE.UU y Japón- se convirtieron en uno de los géneros preferidos por todos los usuarios de consola.

Aunque todavía no se ha despejado la duda sobre la posible conversión para Saturn de la segunda parte de la genial obra de Capcom -y menos aún su posible lanzamiento en España-, nos llega este «Deep Fear», un sensacional juego que colmará las ganas de pasar miedo de los usuarios de la máquina de Sega.

«Deep Fear» recoge los elementos más representativos de la última hornada de films de terror inspiradas en las siempre opresivas y agobiantes profundidades marinas y los refleja mediante un sistema de juego casi idéntico al visto en los mencionados «Resident Evil», aunque ofreciendo un par de innovaciones que cabe destacar.

La primera, y por oposición a la obra maestra de Capcom, reside en la mayor variedad de peligros que nos acechan en la base submarina. En «Deep Fear» no vamos a tener que limitarnos a machacar a mutantes genéticos, sino que también deberemos luchar contra otros peligros tales como la falta de oxígeno -buscando casi constantemente paneles que inyecten aire en las habitaciones y pasillos- o bombas temporizadas que nos obligarán a abandonar una zona de la base antes de que explote.

En segundo lugar, otro aspecto que otorga un mayor realismo a los enfrentamientos con los horrendos seres que encontraremos son los diferentes movimientos que nuestro personaje puede realizar, tales como disparar mientras corre o mientras realiza un pequeño salto hacia atrás, con lo cual el juego gana en intensidad y se aumentan los niveles de acción.

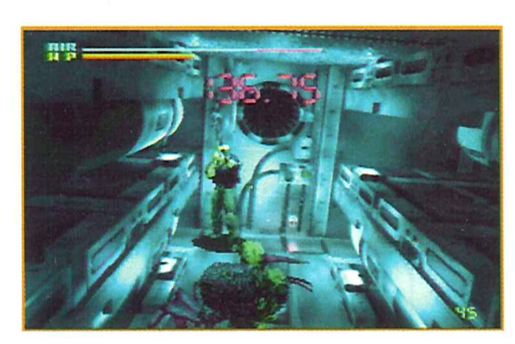
Salvando las distancias

-sobre todo por el medio en que transcurre la historia-, nos encontramos ante un excelente clon de «RE» que incluso le supera en algunos aspectos, tales como la MAGISTRAL banda sonora -que te pondrá los pelos de punta- o la aplastante cantidad y calidad de





Aunque en la imagen no se aprecia, estos dos individuos están manteniendo una conversación... en perfecto inglés. La ausencia de subtítulos dificulta mucho el seguimiento de la aventura. Una auténtica pena.



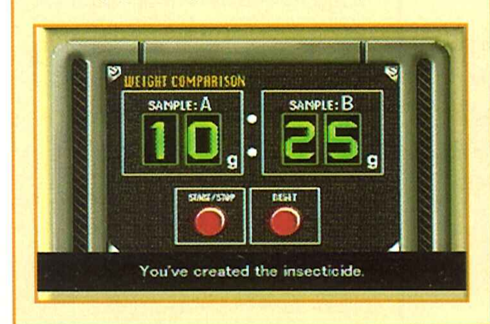
Algunas secciones de la aventura nos obligarán a competir contra el reloj, como es el caso de la huida del submarino atómico a punto de caer a un abismo.



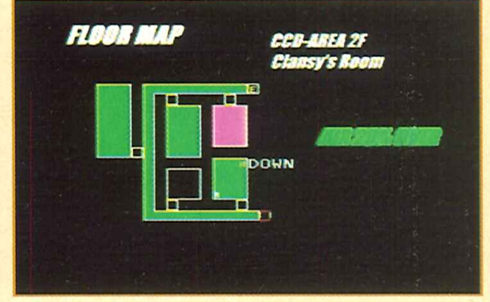
A lo largo del juego deberemos enfrentarnos con numerosas criaturas mutantes, aunque uno de los mayores peligros será la escasez de oxígeno reinante en la base submarina.



La inmensa mayoría de los puzzles se basan en localizar un objeto -por ejemplo, una fotografía-, que nos revelará un dato numérico. Esta combinación nos será de utilidad para abrir una caja fuerte o para activar una máquina.





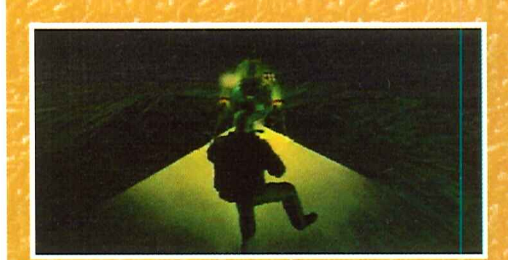


Los mapas se nos ofrecen mediante dos pantallas, una que nos muestra todas las zonas que componen el juego -a la izquierda- y otra que representa esquemáticamente el sector en el que nos encontramos. Esta última incluye además una serie de datos, como el nivel de oxígeno de la zona o incluso si se encuentra inundada de agua.

Más que un juego, una película.

La increíble cantidad y calidad de las secuencias de vídeo nos muestran con una realización digna del mejor director de cine las escenas más dramáticas, tensas y escabrosas que han pasado por nuestra consola. Son realmente de película de terror.











Los usuarios de Saturn reciben una genial aventura de acción que, por su agobiante ambientación, sus excelentes gráficos y su magistral banda sonora, se convierte en uno de los más impresionantes representantes del género.

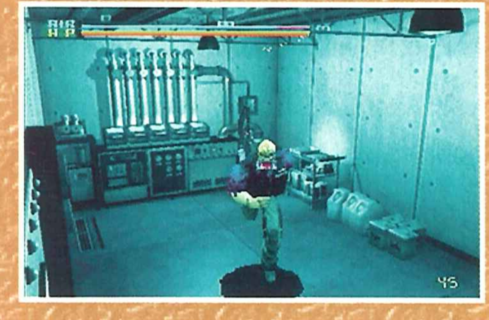


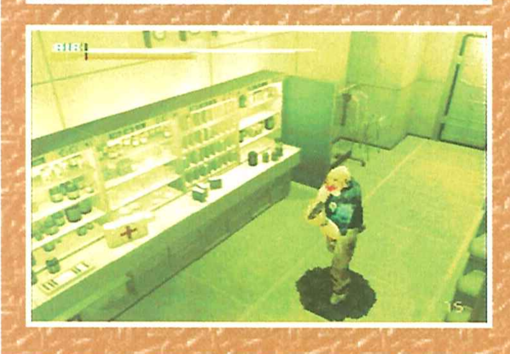


Variedad ambiental

Lejos de limitar la diversidad de la acción, el entorno submarino se convertirá en agobiante y nos enfrentará a situaciones tan complicadas como largos pasillos sin oxígeno, habitaciones inundadas o salas contaminadas por extraños y peligrosos gases tóxicos. No, si no es fácil sobrevivir...

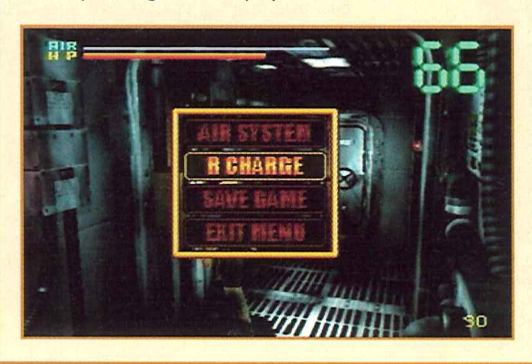








Muchas salas cuentan con aparatos como el que aparece arriba. Cuando lo activamos, aparece un menú con varias opciones -abajo-, una de ellas para salvar la partida, otra para activar el sistema que libera el oxígeno y la última para cargar nuestra propia bombona de aire.



El único inconveniente de esta apasionante aventura submarina es que no está traducida al castellano.



Consola:	SATURN
Tipo:	AVENTURA DE ACCIÓN
Compañía:	SEGA
Programación:	ADX
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	2 CD'S



GRÁFICOS: 91
Escenarios tridimensionales pre-renderizados y escenas en FMV ofrecen un brillante resultado a nivel visual, pero que pincha ligeramente en lo referente a las animaciones de los personajes.

SONIDO: 95
El compositor de la música de «Torico», Kenji Kawai, ha conseguido realizar un completo abanico de geniales melodías que deja en pañales a las más siniestras bandas sonoras del género. Una pena que las voces estén en inglés.

JUGABILIDAD: 92
El sencillo sistema de control y la ajustada dificultad permiten que cualquier usuario se familiarice rápidamente con el juego. Pero repetimos, si no sabes inglés, no llegarás muy lejos.

DIVERSIÓN: 97
Con un argumento y una ambientación muy absorbentes, una adicción a prueba de bomba y un sistema de juego cautivador... ¿quién puede resistirse?

VALORACIÓN: 93
Estamos ante uno de los juegos más apasionantes y envolventes que han pasado por una consola. Y basta con decir que, por lo menos, es tan bueno como «Resident Evil».
El único aspecto que provoca que no le pongamos una puntuación mayor es el hecho de que las voces están en inglés y no hay subtítulos, por lo que para enterarte de la historia debes dominar este idioma.
Una verdadera lástima, porque si se hubiera doblado o subtitulado estaríamos ante un auténtico indispensable. Aún así, una verdadera joya.

ALTERNATIVAS:
*La única alternativa a este juego es... ¿adivináis? **«Resident Evil»** (que, por cierto, también está en inglés).*

las escenas en FMV, que hilvanan el argumento de la aventura y que nada tienen que envidiar a las vistas en «RE2».

Por lo demás, su apartado gráfico recoge el planteamiento fijado por Capcom, en el que los bellos escenarios 3D pre-renderizados se fusionan con personajes poligonales para ofrecer una puesta escena enormemente atractiva, aunque -todo hay que decirlo-, esta armonía visual baja un poco por las forzadas animaciones del protagonista, que quedan un poco por debajo de la calidad general del juego.

Otros elementos típicos del género, como los puzzles o los objetos que debemos recoger para acceder a otras zonas, permanecen intactos, aunque otros, como la munición, ofrecen un sistema que facilita un poco la vida a los no iniciados en este tipo de juegos.

A pesar de que cada mes salen menos títulos para Saturn, tenemos que decir que la calidad de los últimos lanzamientos nos está haciendo reflexionar sobre el supuesto fracaso de esta consola. Si juegos como éste hubieran salido hace tiempo, la situación de Saturn seguramente habría sido otra muy distinta.

En fin, quizás «Deep Fear» sea uno de los últimos títulos que veremos en la 32 bits de Sega, pero, sin duda, nos va a dejar un muy buen sabor de boca, pues es una de las aventuras más apasionantes que se pueden vivir en una consola.

Alberto Lloret

Las guías TOTALES

para tus videojuegos favoritos, reunidas en una sola revista.

• RESIDENT EVIL 2 •
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

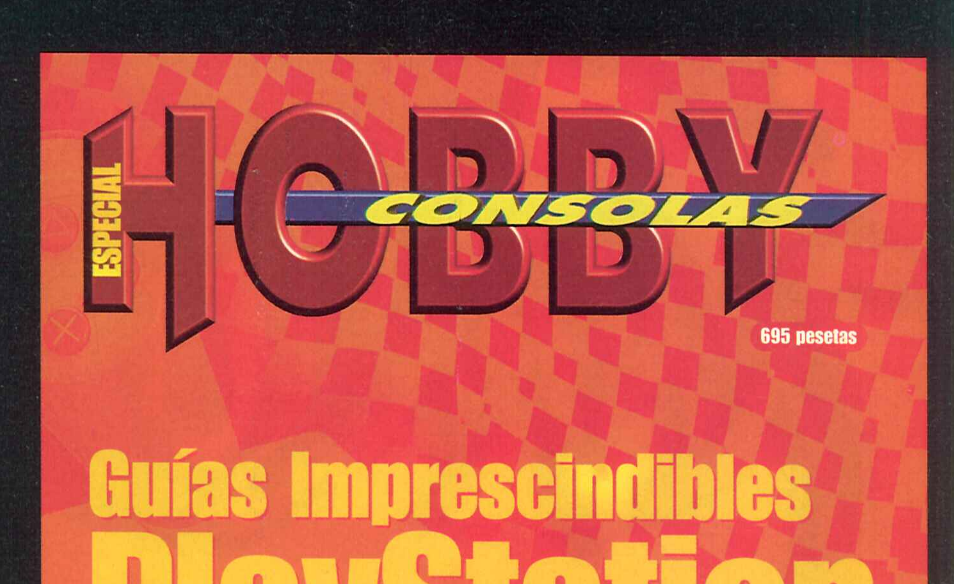
• GRAN TURISMO •
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en TODAS las carreras.

• FORSAKEN •
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up".

• MEN IN BLACK •
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas.

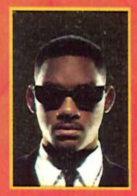
• ALUNDRA •
Descubre en 43 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

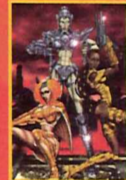
• DEAD OR ALIVE •
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.

















Mapas, claves, soluciones, golpes, trucos...

Ya a la venta por sólo 695 ptas.

Si no encuentras esta revista en tu punto de venta habitual, llámanos al teléfono: 91 654 84 19 y te la enviaremos por correo (sin gastos de envío).
Horario: de 9h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. de lunes a viernes

ES UNA PUBLICACIÓN DE



Una SOMBRA en la oscuridad

NINJA
SHADOW OF DARKNESS

Imaginaos un "beat'em up" con la jugabilidad de los «Final Fight» y la variedad de los «Shinobi» y situadlo en unos escenarios tridimensionales. Añadidle un desarrollo que no se limita únicamente a tener que avanzar sacudiendo a los enemigos y que propone peleas más dinámicas y menos repetitivas que los clásicos del género. Sazonadlo todo con una pizca de plataformas y unos cuantos toques de aventura y terminaréis de cocinar este «Ninja», un juego de acción con grandes posibilidades de diversión.

Quizás su aspecto gráfico no llama mucho la atención en un principio. Los personajes no se mueven con demasiados cuadros de animación y las texturas (de escenarios y personajes) resultan a veces un poco pobres, casi antiguas. Sin embargo, cuando llevamos un rato jugando descubrimos que los personajes se mueven bastante más y mejor de lo que parecía a primera vista, y los iniciales escenarios sosetes van dando paso a otros más espectaculares donde empiezan a hacer acto de presencia texturas de impecable apariencia.

Por su parte, un inteligente sistema de cámaras automáticas de movimientos suaves y precisos se encargarán en todo momento de seleccionar el ángulo de visión más adecuado para seguir el desarrollo de la acción.

La combinación de todos estos elementos resulta algo irregular, pero el resultado general en el apartado gráfico es más que aceptable.

Pero volviendo a lo realmente importante, a la jugabilidad, diremos que el juego resulta sumamente ameno... aunque algo difícil.

El protagonista no tiene excesivos tipos de golpes y casi se limita a lanzar patadas, puñetazos y cuchillos, aunque, eso sí, todo ello lo hace con gran exactitud y precisión. Además, ➤







El poder secreto del ninja

Nuestro ninja tiene poderes ocultos y magias especiales capaces de limpiar la pantalla de enemigos con sólo desearlo. Ahora bien, este poder no es ilimitado y necesitaremos coger tantos "power-ups" como podamos para aumentarlo.













Las plataformas son uno de los elementos que tienen su importancia en el juego. Al principio la perspectiva puede ponernos en algunos aprietos, aunque con algo de práctica los saltos dejan de ser un problema.

El "beat´em up" cobra protagonismo en este juego de notable realización técnica y grandes posibilidades de diversión.





Entre fases podemos disfrutar de escenas de animación que hacen avanzar la historia. Tienen el mismo estilo gráfico del juego, pero el resultado es espectacular.





Al acabar cada nivel podremos cambiar el oro que hayamos recogido por diversos objetos como armas, "power-ups", vidas extra o comida.

Bestias salvajes









Impresionantes enemigos finales nos aguardan en los puntos claves de la historia. Algunos ejercen de típicos jefes final de fase, otros no son más que un obstáculo más en nuestro camino, pero también encontraremos fases dedicada a ellos solitos, como ocurre en los niveles del Infierno. Cada monstruo tiene su sistema de ataque, pero nosotros siempre tendremos que hacer los mismo: darles donde podamos tantas veces como nos sea posible.




Consola:	PlayStation
Tipo:	Beat'em up
Compañía:	Eidos
Programación:	Core
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	15
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Armas

Además de los puños, las piernas y los cuchillos, nuestro ninja puede usar armas más contundentes como hachas y espadas. Para conseguirlas, tendremos que tener dinero para comprarlas en la tienda o dar con el cofre que las oculte. Con un arma en las manos es mucho más fácil avanzar.




La acción es constante, aunque tampoco faltan los puzzles y otros detalles propios de las aventuras.

GRÁFICOS: 88
Algo irregulares: en algunos momentos dan un aspecto pobre, mientras que otras veces resultan bastante impresionantes. Destaca la suavidad de las cámaras y la solidez de los escenarios 3D.

SONIDO: 84
Una correcta banda sonora acompañada de buenos efectos de sonido, aunque un poco repetitivos en ciertos momentos.

JUGABILIDAD: 90
Es muy manejable y sólo se plantean algunos problemas al principio con las perspectivas y los saltos.

DIVERSIÓN: 90
Tiene muchos niveles y resulta bastante difícil, lo que garantiza su duración. Además, la variedad de situaciones obliga a seguir jugando para descubrirlas todas.




en su camino irá encontrando o comprando distintas armas, magias y otros ítems propios de los ninja, por lo que el juego se hace bastante variado dentro de la tónica general de tener que acabar con los cientos de enemigos que saldrán a nuestro encuentro. Sin embargo, avanzar pegando a diestro y siniestro no es lo único importante, ya que en «Ninja» también habremos de sortear pruebas de habilidad, orientarnos por laberintos e ir buscando las llaves que nos abran el paso a nuevos escenarios.

Sus 15 fases resultan entretenidas de principio a fin y siempre irán apareciendo nuevos elementos que ayudarán a mantener el interés y el ritmo de la historia. Por supuesto, tampoco faltarán los enemigos finales y toda la parafernalia propia de los buenos "beat'em up" como lo es este «Ninja».

Sonia Herranz

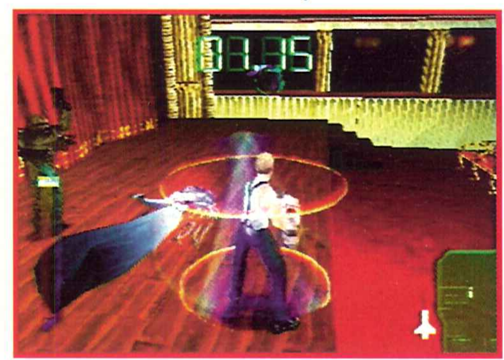
VALORACIÓN: 89
Este «Ninja» es la respuesta a todos los que preguntaban por un "beat'em up" a la antigua usanza. Obviamente, no es como los de antes, (es bastante mejor técnicamente), pero su jugabilidad sí que lo es y la diversión que proporciona va bastante más allá, ya que ofrece más variedad al mezclar géneros de una manera medida e inteligente. Es largo, difícil y ofrece un buen aspecto gráfico aunque, la verdad, tampoco impresiona en exceso.
En fin, un juego completo y que sabrá divertir sin complicaciones a los amantes de la acción directa.

ALTERNATIVAS:
*Aunque con otra ambientación completamente diferente, **«Medievil»** podría ser el título más similar a este **«Ninja»** en cuanto a desarrollo. Eso sí, el juego de Millenium es bastante más espectacular gráficamente.*



Por ELEMENTOS, que no quede







Cuando las compañías se disponen a programar un título basado en una licencia cinematográfica, se enfrentan, por regla general, a la dificultad de elegir entre seguir al pie de la letra su argumento o realizar una adaptación libre de la misma. Dentro de la segunda opción, en la que se encuentra «El Quinto Elemento», Kalisto ha optado por emplear secuencias extraídas directamente del propio film para entrelazar los distintos niveles, pero este aspecto -junto a los personajes, las armas y el marcado ambiente futurista- es la única reminiscencia de la película que permanece intacta.

Por lo demás, los objetivos a cumplir, aunque se inspiran ligeramente en la historia que nos presentó Luc Besson, no tienen prácticamente nada que ver con lo que pudimos ver en la pantalla del cine.

«El Quinto Elemento», el juego, adopta la mecánica habitual de una aventura de acción 3D, muy al estilo del exitoso «Tomb Raider» (ya sabéis: tiros, pulsadores para abrir puertas, ítems que recoger...), pero otorga una menor relevancia a las plataformas -aunque también las hay- y deja una mayor cabida en su desarrollo al "beat´em up".

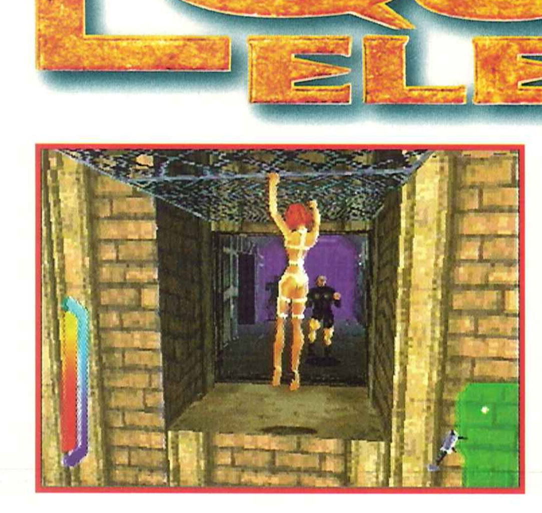
La principal diferencia con el título de Eidos -aparte de la citada-, reside en el coprotagonismo existente entre Leeloo -la elementa- y Korben -el taxista-. Ambos personajes poseen cualidades distintas, ofreciendo dos sistemas de juego claramente diferenciados. De esta manera, la fémina se sumergirá en un "beat´em" con tintes de plataformas, mientras que Korben acaparará la parte puramente "shoot´em up" en la que deberá hacer uso constante de sus armas.

Así, de los 16 niveles que componen la aventura, algunos son exclusivos para cada protagonista, aunque otros tendremos que visitarlos con los dos, cumpliendo objetivos distintos y visitando zonas a las que nuestro "parteneur" no puede acceder.

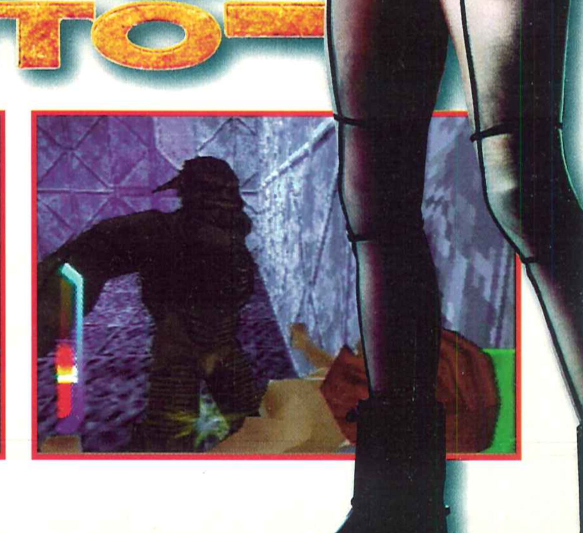
En cuanto al diseño de personajes y escenarios 3D, el conjunto resulta atractivo, si bien las animaciones de los protagonistas se nos antojan algo ortopédicas y son, sin duda, el aspecto más criticable del juego.

Pero también hemos encontrado otros dos pequeños lunares que oscurecen el trabajo de Kalisto. El primero, y quizás el más incómodo, es el sistema de cámaras "inteligentes" -denominado así por sus ➤

EL QUINTO ELEMENTO









Ruby, el amanerado locutor del film, nos presentará los objetivos de los niveles por medio de un texto en perfecto castellano.



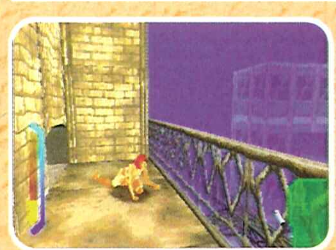
Algunos escenarios, como la casa de Cornellius, han sido trasladados al juego con una gran calidad y todo lujo de detalles.

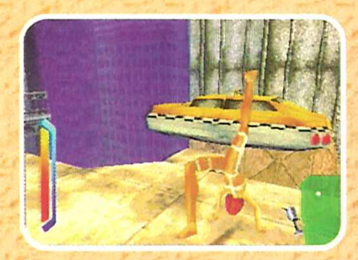
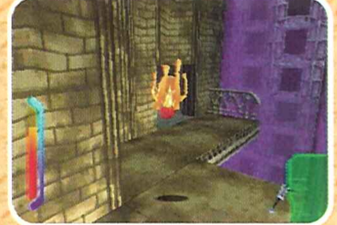


En esta versión jugable de «El Quinto Elemento» también prima la acción ante todo, aunque algunos defectos técnicos impiden que el juego brille a gran altura.

Leeloo: ¡menuda elementa!

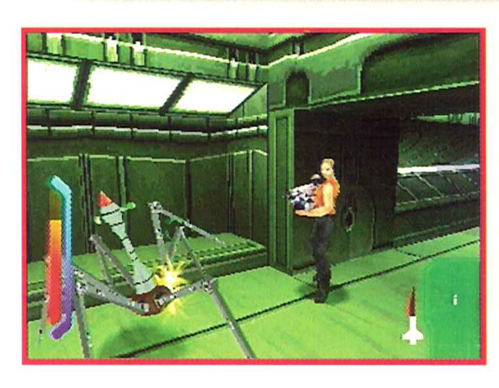
El dicho "las chicas son guerreras" alcanza su máxima expresión cuando hablamos de Leeloo, que cuenta con numerosas habilidades como ejecutar combos de 3 puñetazos o de 3 patadas, barridos y patadas en salto y también puede realizar algunas piruetas como mortales, flip-flaps y volteretas laterales. Su defensa se basa en la lucha, aunque también puede provocar explosiones de energía o lanzar granadas.



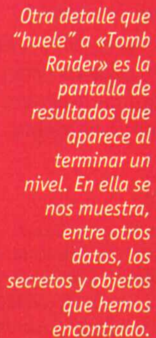








En numerosas ocasiones las cámaras no nos ofrecerán la mejor perspectiva. Aquí, por ejemplo, apenas podemos ver ni a nuestro personaje ni a su arma.



Otra detalle que "huele" a «Tomb Raider» es la pantalla de resultados que aparece al terminar un nivel. En ella se nos muestra, entre otros datos, los secretos y objetos que hemos encontrado.

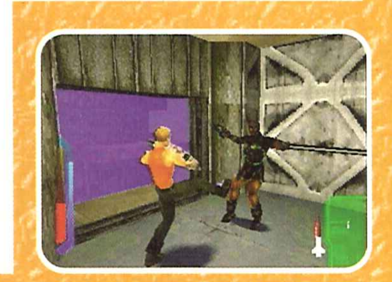


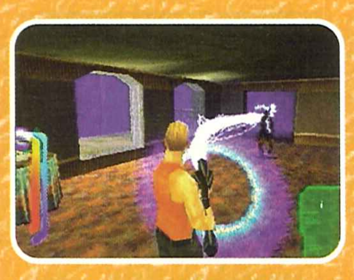
Tanto las vestimentas como los escenarios reflejan fielmente la ambientación de la película. Si la habéis visto, no os resultará difícil distinguir los modelitos que Willis y Jovovich lucieron en la gran pantalla.



Korben: De taxista a mercenario

La vida de un taxista no había sido nunca antes tan activa y emocionante -a excepción de la de El Fari- como la de nuestro amigo Korben. Armado inicialmente con una pistola, podrá recoger después dos tipos de ametralladora -equipadas cada una con un arma secundaria del calibre de un lanzamisiles o de un lanzagranadas- y una flamante escopeta de rayos perseguidores. Korben correrá con la parte "shoot´em up" del juego.

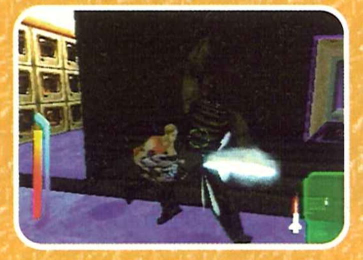














creadores-, que en más de una ocasión nos hará dudar de su supuesta inteligencia ya que, a veces, nos ofrecerán una perspectiva poco favorable, que persistirá aunque cambiemos de cámara.

El otro punto negro es el sistema de control, que además de no ser muy preciso, basa algunas de las acciones en combinaciones tan rebuscadas como, por ejemplo, tener que pulsar select más un botón, lo que sin duda afecta a la jugabilidad. Pero, todo sea dicho, con el tiempo y con un poquito de práctica, este detalle puede no pasar de ser una mera incomodidad inicial.

Lo más destacado para mí en este juego es el apartado audible, sobre todo la banda sonora, pues me considero un fanático seguidor de Eric Serra. Las deliciosas melodías del film han sido trasladadas tal cual, sin ningún tipo de arreglo, completando este fabuloso apartado nuevas composiciones y apabullantes efectos.

Teniendo en cuenta todos estos factores, «El Quinto Elemento» nos parece un juego con una cierto atractivo gráfico y con la exigible capacidad de diversión, pero debemos decir que nos ha decepcionado ligeramente en el apartado técnico. Quizás esperábamos demasiado de él, pero lo cierto es que nos hemos encontrado con un título bueno, pero no sorprendente.

Alberto Lloret

Las fases protagonizadas por la chica serán bastante más plataformeras que las de Korben.



Así, estáticamente, el aspecto gráfico del juego es bastante atractivo. Lástima que en movimiento la cosa cambie bastante...

Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura de Acción
Compañía:	Sony
Programación:	Kalisto
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	16
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 84
Los escenarios 3D están bien realizados y la ambientación de la película está bastante lograda, pero las animaciones dejan mucho que desear.

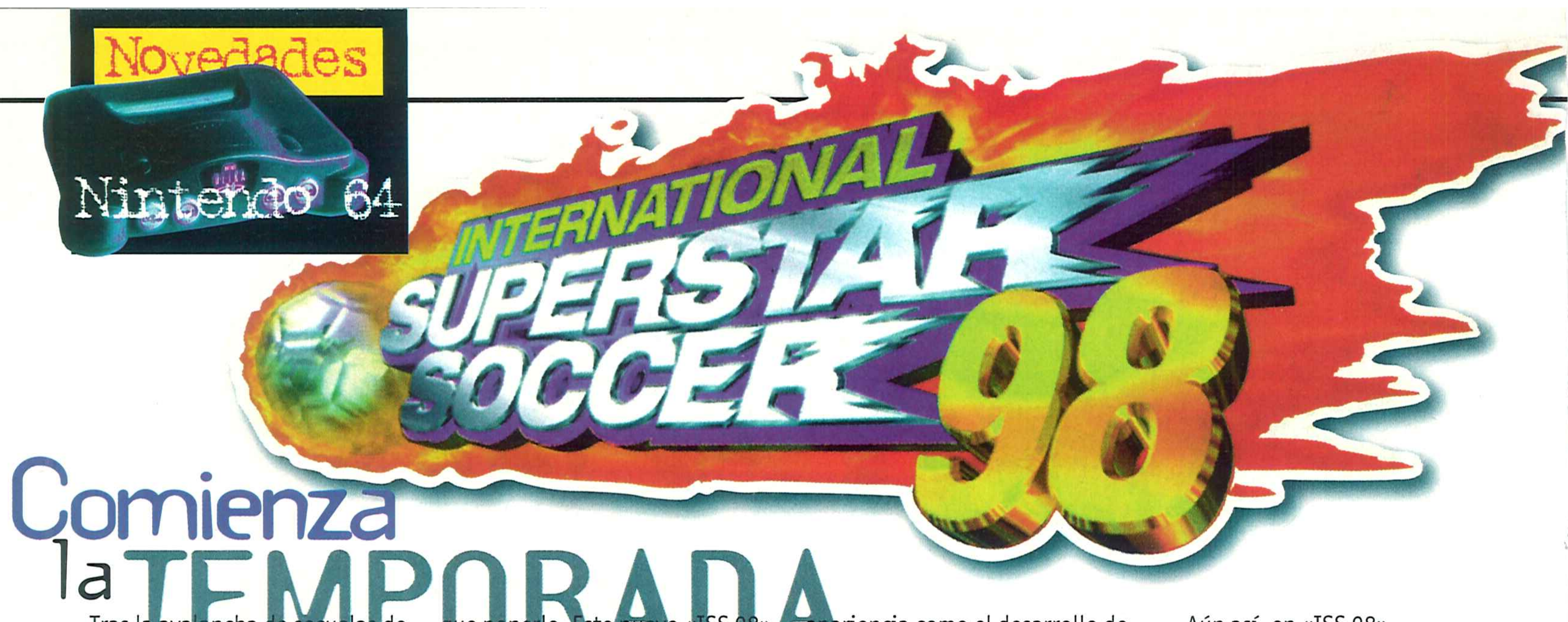
SONIDO: 92
Las fabulosas composiciones de Eric Serra son de lo mejorcito que ha pasado por una consola. Los efectos de sonido sacuden con contundencia nuestros tímpanos, aunque ofrecen una escasa variedad.

JUGABILIDAD: 82
El rebuscado sistema de control supone un contratiempo inicial que, tras las primeras partidas, puede quedar superado.
El sistema de cámaras se encargará, junto con la elevada dificultad propia del juego, de complicarnos aún más la existencia.

DIVERSIÓN: 86
La posibilidad de visitar los mismos escenarios afrontando un "shoot´em up" -con Korben- y un "beat´em up" -con Leeloo-, se convierte en el mayor atractivo de este juego.

VALORACIÓN: 84
«El Quinto Elemento» es una buena aventura de acción que ofrece unas considerables posibilidades de diversión en cuanto a su concepción y desarrollo, pero cuya poco brillante realización técnica le hace bajar bastantes enteros en su valoración general.
Si te gusta el género, encontrarás aquí un exponente digno con el que no te aburrirás, pero deberás hacer la vista gorda en algunos aspectos como las animaciones o el control.

ALTERNATIVAS:
*En este género puedes encontrar como mejores opciones las dos entregas de la genial saga **«Tomb Raider»**. También tienes **«Nightmare Creatures»**, realizado también por Kalisto, y que a nosotros nos gustó más que este **«El Quinto Elemento»**.*



Comienza la TEMPORADA

Tras la avalancha de secuelas de famosas sagas futbolísticas que vivimos con motivo del pasado mundial, Konami se sube al carro con su nueva versión del impresionante «ISS 64». Y, al igual que sucedió con sus rivales, no vamos a encontrarnos con un juego que marque unas diferencias abismales con respecto a su antecesor. Tal vez el fútbol esté tocando techo en las consolas actuales, o tal vez los programadores no han tenido su año...

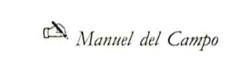
En cualquier caso, de lo que no cabe la menor duda es de que estamos ante un cartucho sencillamente genial, al que tampoco hay apenas ningún pero que ponerle. Este nuevo «ISS 98» para N64 sigue siendo un juego de fútbol extraordinario, espectacular, superjugable, repleto de detalles y opciones... vamos, una pasada. Lo que ocurre es que las novedades que incorpora no consiguen que resulte un juego notablemente mejor que el anterior «ISS 64».

Sí, se ha mejorado ligeramente la fluidez en el juego, se han incluido algunas animaciones nuevas, una perspectiva vertical, los remates se ejecutan con más facilidad, (lo que aumenta ligeramente la jugabilidad) y se ofrecen más estadios, más futbolistas y unas cuantas opciones inéditas. Pero tanto la apariencia como el desarrollo de los partidos resultan, en general, casi idénticos a los ya conocidos.

No cabe duda de que un juego de tan altísima calidad como el que apareció hace un año para N64 debe resultar complicado de mejorar, pero también es cierto que se podían haber llevado a cabo algunas variaciones notables como, por ejemplo, incluir un repertorio de clubs además de las frías selecciones con jugadores ficticios, u ofrecer algún aspecto realmente nuevo en el apartado gráfico.

Aún así, en «ISS 98» encontrarás un título ante el que, por la facilidad con la que podrás ejecutar jugadas alucinantes, por las grandes posibilidades de configuración que ofrece y por su impresionante calidad técnica, te garantizará horas y horas de diversión y te resultará prácticamente imposible resistirte a su magia.

Si aún no tienes ningún simulador de fútbol, no esperes más y hazte con este «ISS 98». No te arrepentirás.

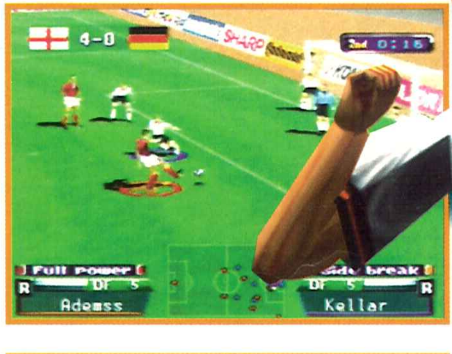


Manuel del Campo





Dentro de las acciones más duras también se han incluido algunos movimientos nuevos, como este empujoncito por detrás sin mala intención...





En las jugadas a balón parado Konami ha incluido una nuevo sistema de flechas, que ahora miden la altura, la fuerza y la dirección con más precisión.





¡¡GOOOOOOOL!!





Al igual que en la anterior entrega, los jugadores de cada selección nos ofrecen todo un decálogo de cómo celebrar un gol de las maneras más originales y espectaculares. Un detalle simpático que ayuda a aumentar notablemente la espectacularidad del juego.

ESTO ES FÚTBOL





«ISS 98» también muestra las típicas situaciones que se suelen vivir en los partidos reales. De arriba a abajo: el capitán sujetando a un compañero, las protestas tras un penalty, la salida del masajista (Reflex en mano) o la presencia del cuarto árbitro en los cambios.





Esta nueva entrega mantiene un elevadísimo nivel de calidad, aunque ofrece escasas mejoras con respecto al original.



LOS TORNEOS



Esta secuela tan sólo ofrece un par de torneos para jugar: una Copa Mundial similar al campeonato del mundo, con fase de clasificación incluida, y una liga de todos contra todos. Dispondremos de un total de 56 selecciones.



CREANDO JUGADORES



Una vez más Konami nos obsequia con un completísimo menú para editar jugadores, que incluye nuevos parámetros, al igual que una práctica edición de nombres. En esta ocasión tendremos disponibles 80 jugadores a modificar.









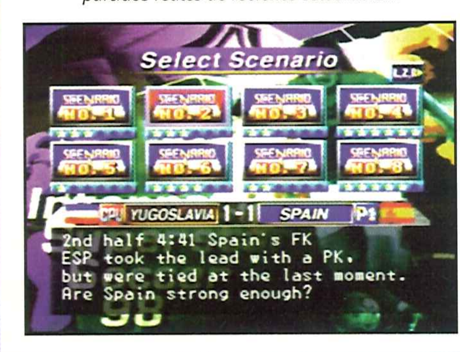
La mayor fluidez en el juego ha supuesto una ligera merma en la resolución gráfica.



MODO ESCENARIO



En esta ocasión también contamos con el interesante Modo Escenario, que ahora nos plantea situaciones puntuales que han acontecido en partidos reales de reciente celebración.





Como es lógico, también podremos disfrutar de la repetición de las jugadas desde diferentes ángulos de cámara.

LA PIZARRA





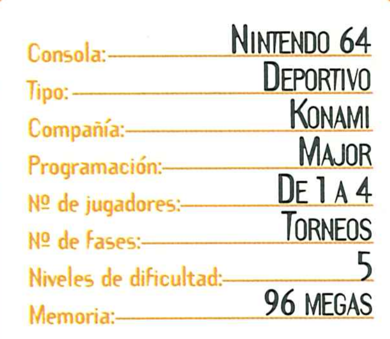
Cualquier enamorado de los aspectos tácticos de este deporte puede volverse literalmente loco con las enormes posibilidades que ofrece este juego en este aspecto. Esta segunda parte cuenta con algunos nuevos elementos, tales como las tácticas activadas automáticamente por la máquina.

NUEVA CÁMARA





Además de la vista horizontal en la que podemos cambiar la inclinación y el zoom a tres niveles diferentes, en esta ocasión Konami ha incluido también una nueva perspectiva vertical, es decir, desde detrás de las porterías. También aquí se puede variar la inclinación y el zoom.



Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Konami
Programación:	Major
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	Torneos
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	96 megas



GRÁFICOS: 95
Impresionantes, aunque algo menos nítidos que en su predecesor. La calidad de las animaciones es increíble, y la velocidad del juego ha aumentado.

SONIDO: 88
Los efectos de sonido alcanzan un gran nivel, pero hay que conformarse otra vez con el comentarista en inglés.

JUGABILIDAD: 96
Si hay un simulador de fútbol capaz de conquistar a cualquier tipo de jugador gracias a su tremenda jugabilidad, es éste.

DIVERSIÓN: 95
Tiene todos los ingredientes necesarios para alucinarte, aunque falla en que no hay excesivos campeonatos y en que las voces están en castellano. Diversión y espectáculo en estado puro.

VALORACIÓN: 92
No, no es que me haya hecho un lío con los números, pero es que no considero justo otorgarle una puntuación mayor a una secuela que no presenta mejoras notables con respecto a su antecesor, a pesar de que por sí solo este juego podría alcanzar una puntuación más alta. Quien no tenga el primer «ISS» no tiene que dudarlo un sólo instante y debe hacerse con este simulador. Ahora bien, si ya tenéis el juego original... debéis pensároslo. Una lástima, porque si simplemente se hubiera hecho lo mismo que en PlayStation, la cosa habría cambiado bastante. Aún así, uno de los mejores juegos que jamás han pasado por una consola.

ALTERNATIVAS:
Ya lo sabes: las dos últimas entregas de **«FIFA»**. Lo hemos repetido mil veces, pero ahí va otra vez: **«ISS»** es más jugable y espectacular, mientras que los **«FIFA»** son más realistas y aparecen equipos reales con nombres reales. Tú mismo.



All Star Tennis '99

ASES de la raqueta

Ubi Soft parece ser la única compañía interesada en que los usuarios de PlayStation podamos disfrutar del tenis en nuestras consolas. El sello francés nos ofreció hace ya unos cuantos meses el divertido arcade «Tennis Arena» y ahora nos proponen la simulación con este «All Star Tennis 99» que ofrece como principal atractivo, la posibilidad de escoger entre ocho tenistas reales del circuito internacional: Conchita, Coetzer, Kuerten, Novotna, Bjorkman, Philippoussis, Chang y Krajicek. «All Star Tennis 99» nos permite participar en varios modos de juego, que van desde los partidos arcade, más fáciles de manejar, al Smash Tennis, más técnico y con la posibilidad de jugar torneos, ya sea para uno, dos, tres o cuatro jugadores. Además, encontraremos un gracioso modo que nos permite soltar bombas en mitad de la pista y que nos vendrá muy bien para sacudirnos las tensiones de los campeonatos oficiales.

Quizás lo más llamativo sea el realismo con el que se han tratado los movimientos de los jugadores, fácilmente reconocibles por sus peculiaridades e indumentaria, lo que logra que las animaciones resulten plenamente creíbles incluso cuando intentemos levantar un bola que nos han lanzado contra los tobillos. Esta obsesión por el realismo se combina con un control sencillo e intuitivo en el que la intensidad del golpe depende principalmente de cómo actuemos sobre la cruceta. El resultado es un simulador de impecable y realista aspecto y elevada jugabilidad.

La única concesión al espectáculo puro son una serie de golpes especiales que los jugadores propinan dependiendo de la velocidad, colocación e intensidad del golpe y que chisporrotean en la pantalla como la magia de cualquier cualquier arcade de lucha. Cada deportista domina uno de estos golpes y resulta tan importante saber ejecutar el nuestro como conseguir frenar el del contrario.

El único defecto del juego puede ser el hecho de contar tan sólo con ocho tenistas.

Por lo demás, sus ocho tipos de superficies (con comportamientos muy diferentes), su traducción al castellano y su sencillo control hacen de este título un juego imprescindible para los seguidores de este deporte.

Sonia Herranz











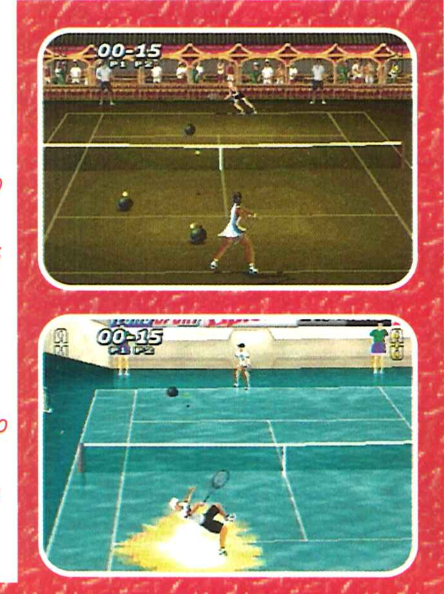






¡Esto es la bomba!

A pesar de que este simulador resulta muy realista, también nos ofrece un modo puramente arcade en el que podremos ir dejando bombas por la pista.
Sin duda, un modo de juego altamente explosivo que le ofrecerá un aliciente añadido a los partidos.





En los partidos de dobles podremos jugar hasta cuatro jugadores simultáneamente. La diversión puede alcanzar cotas realmente elevadas.



Los partidos se desarrollan en 8 escenarios diferentes sacados de distintos países y cuyas superficies pueden ser de hierba, tierra batida o cemento.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Ubi Soft
Programación:	Smart Dog
Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de fases:	8 torneos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89
Las animaciones de los tenistas son excelentes, así como el comportamiento de la bola. Una lástima que las líneas del campo y la red "se partan".

SONIDO: 87
La música sólo aparece en los menús: correcta. Los efectos de sonido incluyen gritos de los jugadores, voces del árbitro, rumor de público y hasta molestos teléfonos móviles. Muy buenos.

JUGABILIDAD: 92
Los viejos del lugar reconocerán un sistema de juego parecido al visto en el mítico «Match Point» para Spectrum: sencillo pero con enormes posibilidades.

DIVERSIÓN: 91
Los partidos pueden llegar a hacerse apasionantes, tanto en los modos arcade como en el de simulación. La opción para cuatro jugadores simultáneos, multiplica enormemente este apartado.

VALORACIÓN: 91
«All Star Tennis 99» es un muy buen simulador de tenis. Quizás se le pueda achacar no ofrecer un elevado número de tenistas y que tiene algunos defectillos técnicos por pulir (como la imposibilidad de ver una línea totalmente recta o las ligeras ralentizaciones en los partidos de dobles), pero, sin duda, en general ofrece una elevada calidad.
Se trata de un simulador muy realista pero sumamente jugable a la vez, lo que le convierte en una oferta ineludible para los amantes del deporte de la raqueta.

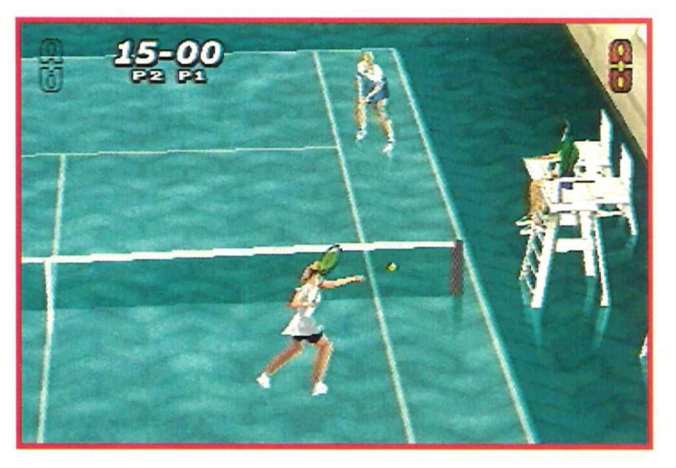
Podremos representar el papel de 8 de las mejores raquetas del mundo. Todos estos jugadores son reconocibles por su aspecto físico, sus movimientos y su estilo de juego.





Ubi Soft nos ofrece un gran simulador con el que podremos disfrutar de unos encuentros muy realistas y sumamente emocionantes.











En este juego tampoco faltarán las repeticiones. En ellas podremos comprobar las excelentes animaciones de las que hacen gala todos los tenistas.

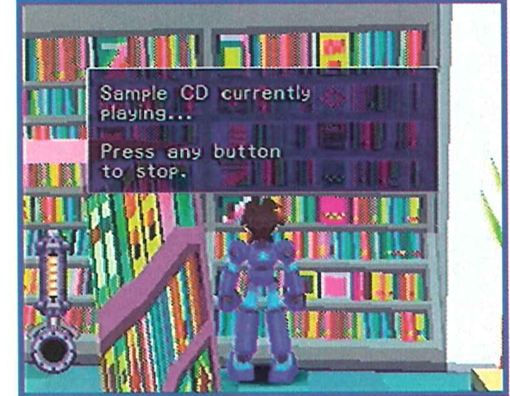
ALTERNATIVAS:
Tan solo encontramos otro simulador de tenis para PlayStation, **«Tennis Arena»** programado también por Ubi Soft. Este título es mucho más arcade y efectista, pero nosotros personalmente nos quedamos con **«All Star Tennis 99»**.



MEGAMAN LEGENDS







Han pasado unos once años desde que el primer «Megaman» viera la luz. Desde entonces, las numerosas apariciones de este personaje en las diferentes cosolas han ofrecido siempre el mismo esquema de "shoot´em up" puro, por lo que este «Megaman Legends» supone una auténtica sorpresa.

La simīlitud entre este título y todos sus antecesores se limita únicamente al protagonista (aunque aquí no lleva su casco), pues el desarrollo y el planteamiento gráfico es radicalmente diferente.

Así, nos enfrentaremos a una aventura en 3D con detalles de rol y de "shoot´em up" en la que nuestro amigo se verá envuelto en una historia bastante simple (sin dobles sentidos, ni traidores, ni sorpresas desagradables), pero que sirve como excusa perfecta para ofrecer un juego con clara vocación de anime en el que los gráficos poligonales cumplen su función tan a la perfección que incluso son utilizados para las escenas animadas que nos van explicando el desarrollo del argumento.

Megaman viajará por distintos escenarios acompañado de tres amigos que le ayudarán a buscar un prisma maravilloso que puede terminar con la escasez de energía del planeta.

Este prisma se supone que está en alguna de las múltiples excavaciones antiguas que iremos visitando, pero no será fácil conseguirlo, ya que la gran cantidad de enemigos que hay en los subterráneos intentarán impedirlo a toda costa. En nuestro camino encontraremos desde dinero para comprar objetos en los establecimientos de las animadísimas ciudades, hasta armas especiales para nuestro famoso y peligroso brazo, y, bueno, tampoco faltarán los consabidos diálogos con otros personajes que nos irán ofreciendo pistas.

Así las cosas, «Megaman Legends» se destapa como un interesante "action RPG" en 3D que destaca por su atractivo estilo gráfico y por el indudable carisma de su protagonista.

Un juego sencillo, sin muchas complicaciones, que parece indicado para quienes les apetezca iniciarse en la aventura y no quieran dejar de lado lo de pegar tiros de vez en cuando. Una pena que no haya sido traducido al castellano.

Javier Domínguez

El chico AZUL se desmelena















En las ciudades también hay un peligroso tráfico, pero, con maña, podremos incluso subirnos sobre los coches... ¡de policía! ¡Condenada miopía!







Las aventuras de este tipo ya sabéis lo que suelen tener... muchos textos. Y, como veis, en esta ocasión están en un perfecto inglés, que elogiaría el mismísimo Shakespeare. Una pena.



Aunque la estructura del juego es básicamente la de una aventura, no faltarán momentos auténticamente "shoot´em up" en los que tendremos que enfrentarnos a peligrosos enemigos.

Megaman protagoniza un original "action RPG" que te hará sentir el protagonista de un auténtico anime tridimensional.













A lo largo de todo el juego veremos atractivas escenas cinemáticas que desarrollarán la historia y que contribuirán a aumentar la vocación de anime (vídeo japonés) de este juego.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura
Compañía:	Capcom
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 90
Pese a estar realizados a base de polígonos, los gráficos recrean a la perfección lo que podríamos denominar "un maravilloso anime tridimensional".

Sonido: 85
Música y efectos buenos pero sin alardes. Si las voces no estuviesen en inglés...

Jugabilidad: 83
Buen control del personaje en cualquier situación, y buen ritmo para una historia no muy complicada. ¡Ay, si los textos hubieran estado en cristiano!

Diversión: 89
Gracias a la variedad de las situaciones, mantiene al jugador expectante en todo momento y durante mucho tiempo.

Valoración: 88
Megaman decide estrenarse en PlayStation con una aventura que roza el RPG, que posee también bastantes momentos de pura acción y que despliega un importante apartado técnico: escenarios 3D amplísimos, excelentes animaciones, humor japonés... y todo con mucho estilo, muy Megaman. Capcom puede jactarse de haber dado un soplo de aire fresco a este acartonado héroe, ofreciendo una puesta en escena típica de los "shoot'em up" en tercera persona pero que se adapta perfectamente a la aventura. Una juego original, largo y divertido, pero sólo recomendable para quienes sepan inglés, ya que las conversaciones y mensajes son muy importantes.

ALTERNATIVAS:
No hay nada que resulte realmente parecido, pues mezcla con sabiduría la aventura rolera con el shoot'em up, todo ello con un estilo muy japonés.

ASSAULT

¿ALIENS...? ¿dónde, dónde?



No os lo vais a creer, pero estamos en el año 2198, los aliens acaban de llegar a la Tierra y, aunque cansados del viaje, han decidido empezar a dominar el planeta el mismo día, para no andar perdiendo el tiempo.

La humanidad, que ha progresado lo suficiente como para hacer escapadas de fin de semana a Alfa-Centauri, ya lo veía venir, y por eso guardaba dos ases en la manga. Son dos verdaderos bestias que sólo se diferencian en sexo, edad, vestimenta, horóscopo, amistades... bueno, mira... quizás sea mejor decir que únicamente se asemejan en su destreza para machacar aliens.





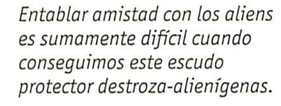


Los chavales comienzan su odisea con armas irrisorias y, como podéis suponer, dada la naturaleza "shoot'em up" del juego, pronto el desarrollo se convierte en una clase práctica sobre cómo destrozar bichos, al ir teniendo acceso a un arsenal cada vez más potente.

Nuestro héroe tendrá que desenvolverse por escenarios de peligrosidad ascendente, en los que tendremos oportunidad de demostrar nuestras dotes para el salto en ciertas zonas con plataformas, puntería en situaciones de extrema masificación de enemigos, o habilidad para el regate puramente futbolístico para sortear a los malos más grandes y menos avispados.







Entablar amistad con los aliens es sumamente difícil cuando conseguimos este escudo protector destroza-alienígenas.

Todo esto contribuye a crear un ambiente frenético que, junto a una gran representación gráfica -con espectaculares efectos de luz y sonido-, y unos elevados niveles de adicción, completan un título que supera a anteriores juegos del mismo corte, dejando el listón muy alto para los títulos venideros que quieran compararse a este sensacional "shoot´em up".

Javier Dominguez





Jugad con un compañero y comprobaréis que, además de tener que machacar más enemigos, visitaréis escenarios diferentes.



Este juego es un auténtico espectáculo de luz y sonido. Como un concierto de Mónica Naranjo, pero más a lo bestia.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Shoot'em Up
Compañía:	Telstar
Programación:	Candle Light
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	6
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



SUPERCHUPINAZOS







La espectacularidad es una constante durante el juego, pero hay algunas explosiones que, literalmente, nos hacen meter la cabeza entre los hombros. Los efectos acústicos son la repera, pero el acompañamiento visual es una pasada, demostrando con sus llameantes detonaciones la increíble potencia que pueden llegar a tener nuestras armas.



Los escenarios son en 3D, aunque nuestro avance es casi siempre lineal.



En «Assault» no faltan los ítems en forma de vidas, armas, escudos y eso.



Esta fase de conducción motorizada es una demencial prueba de reflejos... ¡ese árboool!



Si buscas un juego con una acción arrolladora y con un apartado gráfico explosivo... aquí lo tienes.

EL CLAN DE LOS SEMPITERNOS





En todo "shoot'em up" que se precie debemos encontrarnos con unos descomunales jefes finales que nos hagan sudar la gota gorda. «Assault» hace honor a todos sus antecesores con una piara de jefazos que ni siquiera son capaces de esperar al final de la fase para aparecer. Los encontraremos sin previo aviso, y nos costará dios y ayuda esquivar sus casi siempre certeras ráfagas de disparos.







GRÁFICOS: 91

Excepto las pixelaciones en algunas texturas, y el vacío de unos pocos fondos, la credibilidad del entorno es admirable. Los efectos de luz y el juego de cámaras le dan mucha vida a la cosa.

SONIDO: 86

Aunque el acompañamiento musical no es un prodigio de creatividad, los sobresalientes efectos de disparo, gritos y explosiones lo esconden suficientemente y crean un gran ambiente.

JUGABILIDAD: 92

Muy fácil de dominar. Para el exterminio, utilizad el Dual Shock. En las zonas de plataformas, nos encontraremos más seguros con la tradicional cruceta.

DIVERSIÓN: 92

Seis niveles larguísimos con rutas diferentes dependiendo del personaje escogido, disparos a tutiplén, aliens que aparecen por todos lados... Una pasada.

VALORACIÓN: 92

«Assault» destaca entre el resto de sus semejantes por su impresionante realización técnica, por su tremenda jugabilidad, y en general, por su elevadísima calidad. La ambientación conseguida, el desarrollo que rebosa acción, la gran extensión (para ser un "shoot'em up")... todo hace de él un número uno en su género. Un juego totalmente ineludible para quienes buscan un espectacular "shoot'em up" sin más objetivos que divertirse de lo lindo.

ALTERNATIVAS:

«Contra: Legacy of War» es lo más parecido, aunque técnicamente se queda por debajo. **«One»** podría satisfacer a los que quieren acción contínua y algo desbocada, pero sólo participa un jugador, aunque técnicamente es comparable a este magistral **«Assault»**.



CONSTRUCTOR

Convertirse en un constructor capaz de sacar adelante una empresa no es nada fácil. Al menos cuando se trata de ponerse a los mandos de este complejo simulador que ahora nos trae Acclaim. De hecho, es tan complicado que nuestra tarea no se limitará a construir edificios, sino que tendremos que cuidar todos los detalles de la cadena, empezando por levantar fábricas capaces de producir materias primas y terminando por mantener contentos a nuestros inquilinos. Ahí es nada.

Como en todos los juegos de estrategia/simulación, «Constructor» se basa en el manejo contínuo de menús y submenús, gracias a los cuales podremos ordenar a nuestro personal realizar las más variadas tareas, ponernos en contacto con el banco y visualizar nuestros estado de cuentas (amén de pagar facturas) o incluso entablar conversaciones con el jefe de la mafia para que moleste a los constructores de la competencia.

Podremos optar entre varias misiones diferentes, pero todas con la misma base. Empezamos con un pequeño terreno y una central en la que esperan pacientemente varios grupos de obreros. Lo primero es levantar la serrería con la que podremos empezar a edificar casas de madera de diversa calidad. Cada casa que construyamos debemos dotarla de una pareja de inquilinos y, a ser posible, empezar a modernizar sus habitaciones. Más tarde obtendremos una fábrica de cemento, luego de ladrillos y después una fábrica de complementos con la podremos hacer desde ventanas de aluminio a arbolitos para el jardín, pasando por bocas de metro y hasta ordenadores para que las siguientes generaciones de inquilinos sean más listas.

El terreno inicial pronto se llenará, por lo que deberemos acudir al ayuntamiento y comprar nuevas parcelas. Eso sí, éstas tienen que cumplir unos requisitos de habitabilidad, con lo que hay que tener cuidado con cómo y dónde edificamos cada tipo de construcción.

Después, los inquilinos empezarán a quejarse: que si el cuarto de baño no va bien, que si en la fábrica hace mucho ruido, que si el alquiler es muy alto, que si tienen termitas, que si quieren un árbol que les de sombra... A todo esto, los constructores rivales te mandan saboteadores, te roban material o llegan los ocupas o los ecologistas... Solución: construir comisarías, guaridas para mafiosos, comunas para hippies y achuchárselos a tus rivales cuanto antes.

Como veis, lo que nos propone «Constructor» es una auténtica locura. Una locura divertida, pero realmente complicada en la que los amantes de los juegos de estrategia encontrarán motivos más que suficientes para la diversión.

Sonia Herranz



En la primera pantalla de juego debemos elegir contra cuántos rivales queremos jugar, qué tipo de partida y escenario y qué nivel de dificultad. Estos factores combinados hacen que resulte un juego larguísimo.



Partiendo de este menú podemos construir casas, fábricas y edificios tales como comisarías, guaridas de mafiosos o comunas. Hay que tener en cuenta las necesidades de cada momento.



En este mapa podemos comprar nuevas parcelas para seguir construyendo, pero el ayuntamiento no nos venderá el terreno si no cumplimos unos requisitos mínimos de habitabilidad y ocupación.







Si ya has jugado a «Theme Hospital» y estas harto de cuidar a tus pacientes, puedes seguir poniendo a prueba tus dotes de estratega con este «Constructor».

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SIMULADOR
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	SYSTEM 3
Nº de jugadores:	1
Nº de Fases:	- -
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 79

Es su punto más flojo, ya que no se pueden admirar con detalle las animaciones de los personajes y las construcciones no resultan demasiado atractivas.

SONIDO: 84

Curiosa banda sonora que sirve de musiquilla de fondo a los ruidos de las fábricas, las quejas de los inquilinos o las manifestaciones verdes.

JUGABILIDAD: 80

El juego se hace bastante difícil debido a la complejidad de las situaciones, aunque el sistema de menús no plantea demasiados problemas.
La traducción de los menús al castellano es de agradecer y facilita algo las cosas.

DIVERSIÓN: 82

Depende de vuestra paciencia y de vuestras dotes de estrategas. Obviamente no es un juego para amantes de la acción. Si le cogéis el tranquillo podréis estar horas y horas jugando.

VALORACIÓN: 81

Los fans de la estrategia y de la simulación tienen ante sí un juego que va a poner a prueba todas sus aptitudes, un juego difícil por los muchísimos detalles que se han de controlar y las múltiples posibilidades que ofrece. Sin embargo, si no estáis iniciados en estas lides puede resultaros casi imposible de jugar, una auténtica locura.
En fin, un juego muy específico para el que es imprescindible una mente ágil, mucha paciencia y, si es posible, un ratón.



Muchos obstáculos se interpondrán en nuestro camino, ya sean piquetes de ecologistas, plagas de termitas o todo a la vez ,como en este caso. Nuestra obligación es dar con la solución de cada problema. Y no es nada fácil, palabra.



En esta pantalla se nos permitirá ver el estado de nuestros inquilinos y de su casa, modernizar las instalaciones y modificar ciertos factores como elegir entre que tengan hijos, que paguen alquiler o que se dediquen al sabotaje, según el caso.









Para tener contentos a nuestros clientes y que nos consigan futuros inquilinos y más dinero, hemos de modernizar constantemente sus casas y facilitarles la vida incluso fabricando ordenadores para su mejor educación.



Actualizar las habitaciones de la vivienda es fundamental para satisfacer a los inquilinos. Eso sí, cada reforma cuesta su dinero y mantiene a los obreros ocupados un rato. Hay cinco niveles de confort para cada una de las cuatro habitaciones.

ALTERNATIVAS:

*Está claro que este título está inspirado en el clásico **«Theme Hospital»**, juego que a nosotros nos parece más divertido y que ofrece una mayor calidad gráfica.*







VELOCIDAD en todos los terrenos

Midway sigue lanzada con los arcades de velocidad, pero ha dejado por un momento las carreras sobre ciudades famosas para ofrecernos la posibilidad de descocarnos plenamente con poderosos todoterreno lanzados a destripar ficticios circuitos de todo tipo y condición.

La idea es que nos dejemos llevar y no nos preocupemos de casi nada más que de correr: los choques apenas nos frenarán y los límites de las pistas a veces no son más que paredes por las que podemos seguir la carrera si nuestro coche o nuestra velocidad son capaces de vencer a la gravedad.

Y es que «Off Road Challenge» propone correr por correr, la velocidad por la velocidad, sin ningún tipo de obstáculo técnico que nos impida atravesar una valla o volar por encima de paredes y hasta de ríos.

Cuando empecemos a jugar dispondremos de cuatro vehículos que terminarán siendo ocho. Cada uno de los vehículos tendrán sus propias características y que uno sea mejor que otro sólo dependerá de cuál sea nuestro estilo de conducción.

Con el coche seleccionado debemos optar por correr un campeonato en el que tendremos que clasificarnos obligatoriamente entre los cuatro primeros para seguir avanzando o por un modo más arcade en el que podremos correr cualquiera de las seis pistas en cualquier orden buscando batir los tiempos de los circuitos y a nuestros correosos rivales, lo cual no es nada sencillo.

Menos mal que las pistas ofrecen ayudas del tipo de "nitros" que nos permiten acelerar o cascos que nos hacen invulnerables a los choques.

Quizá lo más original del juego sea el hecho de que dependiendo de lo bien clasificados que quedemos y de los ítems que recojamos tendremos un premio en metálico que nos servirá para mejorar nuestros vehículos, de manera que al final nuestro coche puede ofrecer un estilo radicalmente diferente de conducción.

El apartado gráfico no es especialmente llamativo, de hecho encontraremos "poping" en la generación de los fondos y más de una pixelación. Eso sí, todas las pistas tendrán montones de elementos móviles, ya sean aviones que se estrellan, trenes que descarrilan o animalitos que cruzan peligrosamente la carretera. A veces tienen influencia en la carrera y otras no son más que un modo de añadir alicientes a los sosetes escenarios.

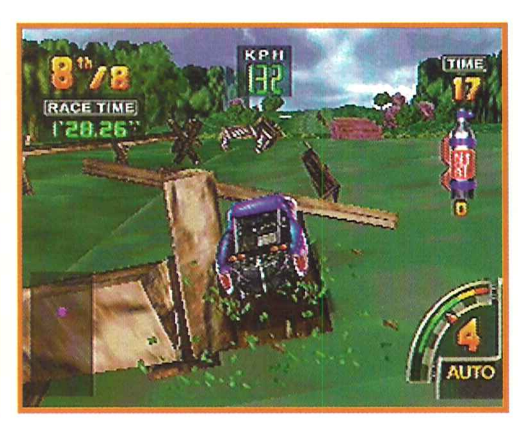
Resumiendo, un juego sencillo y muy rápido, que no intenta ni mucho menos ser realista y que, aunque no sobresale técnicamente, cumple con su cometido principal, que no es otro que divertir a cualquier tipo de usuario.

Sonia Herranz

Como podéis ver en esta pantalla, el realismo no es precisamente uno de los objetivos de «Off Road Challenge». Los coches saltan como si tuvieran resortes e incluso en algunas ocasiones llegan a escalar paredes: ¡Qué viva el espectáculo!







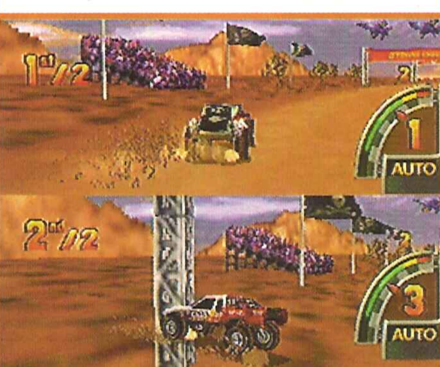


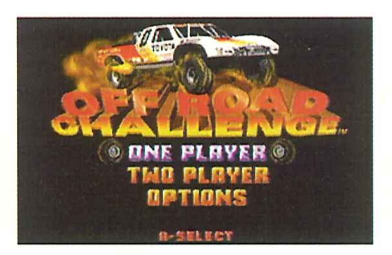
Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	GTI
Programación:	MIDWAY
Nº de jugadores:	DE 1 A 2
Nº de fases:	6 CIRCUITOS
Niveles de dificultad:	1 NIVEL
Memoria:	64 MEGAS





Una opción para dos jugadores simultáneos nos permitirá jugar un mano a mano contra un amigo en cualquiera de los circuitos. Es una de las opciones más divertidas del juego.





GRÁFICOS: 84

El efecto general es bueno, pero los escenarios no son demasiado espectaculares y se aprecian algunos deslices técnicos como pixelaciones y poping. La velocidad, muy buena.

SONIDO: 85

Música salvaje de fondo y correctos efectos de motor, lástima que no sean más realistas.

JUGABILIDAD: 85

El control es muy sencillo y hacerse con los mandos de los coches es fácil, sin embargo no es demasiado emocionante saber que cuando choques te van a colocar automáticamente en tu sitio...

DIVERSIÓN: 84

Seis circuitos es una cifra bastante pobre aunque con cada vehículo hay que correrlos de manera diferente. Los puristas de la simulación se cansarán pronto.

VALORACIÓN: 85

Muy, pero que muy arcade, va a dejar indiferentes a los amantes de la simulación pura. Lleva al extremo las sensaciones arcade de modo que al chocar contra una pared el coche se recoloca, y al dar vueltas de campana apenas pierdes velocidad y menos aún la pista. Es un juego para correr, ganar dinero, mejorar el coche... en fin, la sencillez en si misma. Lo que no digo que esté mal. Es un buen entretenimiento para los que quieran algo sencillo y rápido de aprender, pero que no está a la altura, ni gráfica ni jugable, de juegos similares.

Con este arcade podrás correr sobre cualquier tipo de terreno sin necesidad de complicarte la vida.

Los vehículos

Inicialmente hay cuatro vehículos elegibles -aunque podremos conseguir otros cuatro más- con características muy diferentes en cuanto a velocidad, potencia, maniobrabilidad y peso. Estas características hacen que tengamos que conducir de manera bien diferente en función del vehículo elegido.





Si los resultados han sido buenos ganaremos algún dinerillo con el que podremos mejorar las características de nuestro vehículo. Todos los cambios se pueden salvar en el Memory Pak y cargarlos cuando lo necesitemos.



Al chocar contra los límites del circuito no volcamos nunca, pero sí lo haremos cuando nos topemos con alguna caja de dinamita.

ALTERNATIVAS:

La más clara y la más recomendable es **«Top Gear Rally»**, un juego con premisas parecidas en cuanto a vehículos y pistas todoterreno, pero con una mayor sensación de realismo y más opciones de juego. Con más vidilla, vamos.



Breath of Fire III







La afluencia de títulos de rol a PlayStation está alcanzando unos niveles bastante aceptables. El último en llegar es, de momento, este «Breath of Fire III», que continúa la saga comenzada en SuperNintendo.

Su sistema de juego es el de un JDR tradicional, es decir, con combates por turnos al estilo «FF VII», en los que influyen el poder de ataque de cada componente del grupo, su defensa, inteligencia, agilidad, y, por supuesto, los hechizos, con varios efectos dependiendo del nivel alcanzado por nuestro personaje.

El argumento nos lleva por distintos parajes en los que vamos encontrándonos con enemigos que nos atacan cada dos nanosegundos, haciendo que nuestros viajes a la armería que está dos pueblos más arriba para comprar, por ejemplo, una espada con incrustaciones de rubíes y langosta (no las hay, pero nos hacía ilusión olvidar por un momento nuestro resentido alcance monetario) sean largos y duros como un discurso en alemán.

La costumbre se apodera de nuestros actos y matamos a los enemigos con asombroso desparpajo para el espectador, ganamos un montón de experiencia, subimos varios niveles... pero la velocidad de desarrollo del argumento se hace lentísima debido a la inundación constante de enemigos.

Además de esto, hay que saber aguantar -olvidándose de las posibilidades técnicas de PlayStation- el "homenaje" a la serie que supone la representación de los personajes con sprites, casi inmóviles en los combates (o las espadas cortan en un radio de diez metros, o los combatientes son tan rápidos que no los vemos acercarse a los enemigos), los "limpios" diseños de los escenarios 3D (no sabemos si se refieren a las 3 Dimensiones o a las 3 Décadas que parecen haber pasado desde su realización) y el haber dejado en versión original todos los diálogos, es decir, en inglés.

Sí, claro, el juego es muy adictivo y envolvente, engancha con su argumento y con la facilidad de los combates y puede tenerte durante seis horas metido en la algo escamosa piel del protagonista, pero por su realización técnica (basta con mirar las pantallas) da la sensación de ser un título de pretensiones menores. La verdad, esperábamos bastante más de un JDR de Capcom.

Javier Domínguez



En los combates -que se desarrollan al estilo habitual en los Juegos de Rol-, se nos ofrece también la posibilidad de dejar que la consola se ocupe del tema haciendo uso de ataques normales. ¡Venga, dale!

Magias de efectos espectaculares





La única virtud técnica de la que puede jactarse este «Breath of Fire III» son los efectos de los hechizos. En la pantalla de la izquierda vemos cómo uno de nuestros amados compañeros fríe a dos especie de trilobytes con un poderoso hechizo de fuego. A la derecha, los bocados de esta planta nos instan a curar al chaval.

Este nuevo Juego de Rol mantiene el nivel de adicción propio del género, si bien el apartado técnico resulta un tanto pobre.



Como podéis apreciar, los textos se mantienen fiel a su versión original y están en inglés.









Para no sucumbir a la monotonía, Capcom ha incluido algunos jueguecillos secundarios, como éste de cortar el mayor número de troncos en 25 seg. No vamos mal, ¿eh?



A veces la vida toma derroteros inesperados. Quién nos iba a decir a nosotros que un día íbamos a acabar viéndonos las caras nada más y nada menos que con un gallo de pelea...

Consola:	PlayStation
Tipo:	JDR
Compañía:	Capcom
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	--
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 76
Personajes y escenarios demasiado simples, que aunque cumplen su función perfectamente, quedan anticuados. Los efectos gráficos de los hechizos son los que mantienen un nivel algo más actual (no mucho más).

SONIDO: 79
Pueeees... tampoco se han lucido en este apartado. Alguien se ha ocupado de meter unos gritos para los combates, pero los efectos y composiciones no llegan al nivel de calidad acostumbrado.

JUGABILIDAD: 88
Un sistema de menús muy práctico en los combates y un manejable personaje en las aldeas. Todo muy claro y sin problemas... si sabes inglés.

DIVERSIÓN: 86
A la altura de la media en el género. Aparte del largo tiempo requerido para finalizar el juego, hay pequeños desafíos de habilidad y algún que otro puzzle.

VALORACIÓN: 82
BOF. ¡Qué casualidad!, hasta las siglas de este juego indican desilusión. El último título de Capcom nos ha dejado extrañados por la poca atención técnica que parecen haberle dedicado, a pesar de que el potencial del juego, siendo la tercera parte de una afamada serie, era muy alto. Recomendado para roleros profesionales y para quienes no les importe la demacrada parte técnica, pues, en la jugabilidad, está a la altura de cualquier otro JDR.

ALTERNATIVAS:
Si lo que te gusta es el combate por turnos, tienes la gran opción de **«FF VII»** y, bueno, el ya antiguo y feote **«Suikoden»**. Si te gusta el JDR en general, hazte con **«Alundra»**, de momento el mejor Action RPG de PSX.



DUKE NUKEM TIME TO KILL

Salta, corre, nada... ¡dispara!

Siguiendo la premisa básica de los "shoot'em up" 3D, este «Time to Kill» hereda de su antecesor un estilo de juego en el que prima la acción, donde la dificultad es condición imprescindible y donde la técnica y la estrategia se disponen como armas básicas ante la avalancha (y mal talante) de los enemigos. Es decir, que hemos cambiado el «Duke Nukem» subjetivo por un «Duke Nukem» en tercera persona, pero igualmente cargado de dificultades y básicamente con las mismas características de juego.

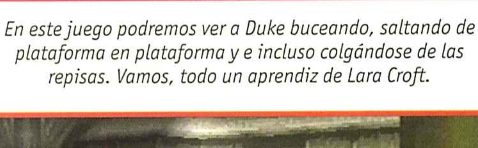
Obviamente, este «Time to Kill» nos ofrece un personaje dotado de animaciones y con más posibilidades, un Duke con una mayor personalidad si cabe.

Casi como si de Lara Croft se tratara, el nuevo Duke puede saltar y agarrarse a los salientes, puede trepar, puede saltar girando en el aire, puede nadar y bucear, puede activar interruptores y lleva una mochila capaz de guardar todo tipo de armas y objetos. No es tan dinámico como la señorita Croft, ni se mueve con la misma soltura, (algo que echaremos de menos si pretendemos enfocar el juego como una aventura de plataformas), pero este aspecto se perdona al percatarnos de que en realidad se trata de una vuelta de tuerca más al género del "shoot'em up". Es decir, tendremos que usar las mismas tretas que en el «Duke Nukem» original: disparar sin cesar, asomarnos con cautela por las esquinas, movernos sin pausa de derecha a izquierda cuando nos disparen, dosificar las armas, buscar salas ocultas y memorizar los laberínticos mapeados que tendremos que recorrer en más de una ocasión.

El chulesco sentido del humor de Duke, sus armas y sus porcinos enemigos se mantienen intactos, ahora bien, van a cambiar los escenarios y, a la ciudad en guerra cargada de bares de alterne y cines porno, van a sucederle castillos medievales, foros romanos y calles del Far West. Empezaremos en el presente, pero deberemos encontrar los cristales que activen la máquina del tiempo.

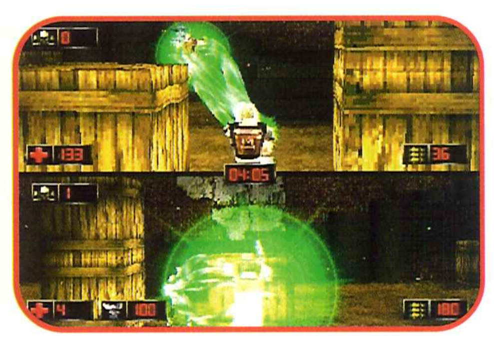
Cada una de estas fases es casi como un juego en sí mismo por su longitud y dificultad, sus puzzles y sus trampas. De esta forma «Time to Kill» resulta ser un juego inmenso, vibrante y que sabe hacerse muy adictivo, pero debemos tener muy claro lo que es: un "shoot´em up" con grandes posibilidades, y no una mediocre aventura de acción en 3D.

Sonia Herranz


En este juego podremos ver a Duke buceando, saltando de plataforma en plataforma y e incluso colgándose de las repisas. Vamos, todo un aprendiz de Lara Croft.



El sentido del humor está presente en todo el juego y lo apreciaremos en las pantallas de carga y en los jocosos comentario de Duke. Lástima que estén en inglés.


Duke contará con montones de armas a cual más demoledora y todas ellas podrán ser empleadas también en el modo para dos jugadores, uno contra otro.

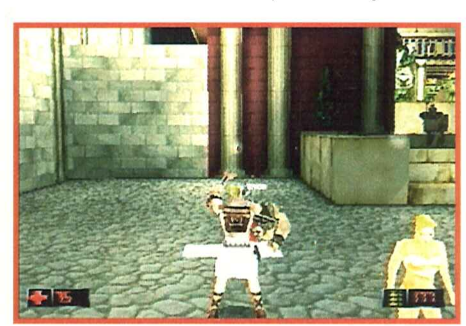


Duke puede usar distintos aparatos, además de armas. Por ejemplo, estas gafas de visión nocturna que convierten la pantalla en un bonito machón verde.



Podremos ver a Duke convertido en pistolero, en centurión romano, en caballero medieval... cada uno de los 5 escenarios nos llevará a "películas" diferentes.





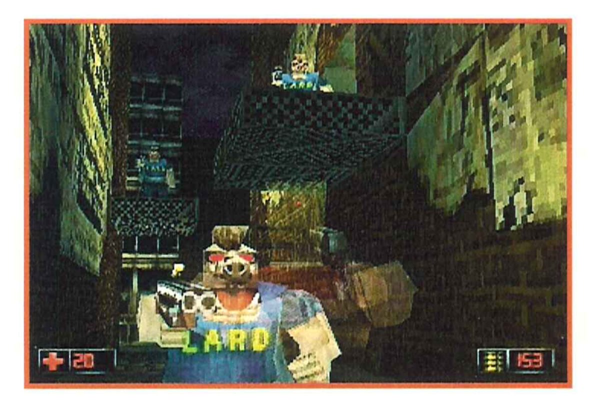




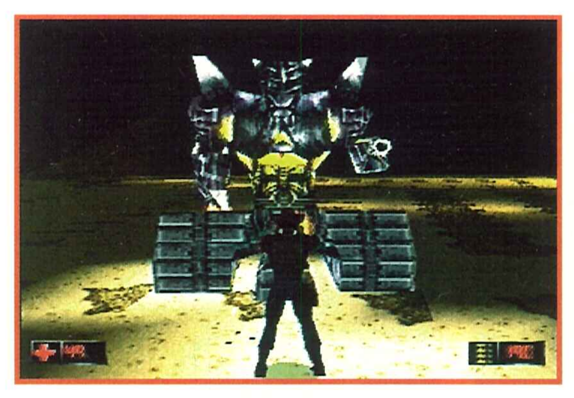
A pesar de su aspecto de aventura de acción, esta nueva aparición de Duke Nukem es ante todo un "shoot´em up" en el que no dejarás de disparar.



Podremos acceder a distintas fases de bonus, donde lo normal es que se nos ordene acabar con todos los enemigos que aparezcan en pantalla en un tiempo límite. Hay monstruos específicos para cada uno de estos niveles.

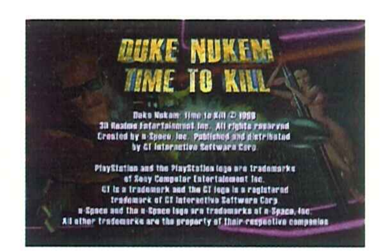


Uno de los botones superiores nos permite asumir una perspectiva subjetiva: Duke se hace transparente y podremos mover el punto de mira para apuntar con mayor precisión.



A lo largo del juego nos encontraremos con bestiales enemigos finales que pondrán a prueba tanto nuestra puntería como nuestra habilidad para esquivar ataques.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SHOOT´EM UP
Compañía:	GTI
Programación:	MIDWAY
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	5 MUNDOS
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89

Les falta solidez y les sobran pixels, aunque los escenarios 3D son variados y ricos en detalles. ¿Las animaciones? bien.

SONIDO: 84

Buenos en general, pero deberían haberse doblado los jocosos comentarios de Duke.

JUGABILIDAD: 90

Es difícil hacerse con el control y en las primeras partidas te machacarán sin piedad. El control se mejora con la práctica, pero la dificultad del juego permanece intacta.

DIVERSIÓN: 90

Su altísima dificultad desesperará a más de uno, pero no hay duda de que puede hacerse tremendamente adictivo.

VALORACIÓN: 89

Este «Duke Nukem: Time to Kill» no es un «Duke Nukem» tal y como lo conocíamos, pero tampoco es un «Tomb Raider», aunque lo parezca. Es un híbrido que recoge elementos del "shoot´em up" y de la aventura de acción en 3D para fundirlos en un título que ofrece un sistema de juego particular. Pese a su apariencia de aventura en realidad su jugabilidad se orienta más hacia el «Duke Nukem» de toda la vida, es decir, que a pesar de que el protagonista puede realizar distintas acciones, el factor disparo prima ante cualquier otra consideración, lo cual se pone más de manifiesto aún en la opción para dos jugadores en un "uno contra uno". Un juego atractivo, duro, con mucha acción y plagado de detalles, pero con una dificultad endiablada.

ALTERNATIVAS:

*Los **«Tomb Raider»** o el **«Duke Nukem»** de toda la vida: aventura pura o puro "shoot´em up". **«Time to Kill»** se sitúa entre ambos géneros y no acaba de llenarnos.*

FUTURE COP 2100 AD
SERVE · PROTECT · SURVIVE

La Reconquista de L.A.

Cuando una ciudad se ve invadida por el crimen, el pillaje y el caos total, las fuerzas de la ley se llevan las manos a la cabeza, se tiran de los pelos y se vuelven a poner el casco ante la interminable jornada de trabajo que les espera.

La ciudad en este caso es Los Angeles, y entre los que se tiran de los pelos está nuestro protagonista. Su misión radica, sencillamente, en devolver la tranquilidad a la ciudad, pero ésta está superpoblada de malas personas que no paran de dispararle con sus bestiales armas.

Nosotros iremos subidos en unos peculiares robots que podremos transformar en cualquier momento en otras no menos curiosas motos flotantes, abordo de las cuales deberemos hacer frente a innumerables vehículos y cañones enemigos, desquiciantemente aptos para el combate urbano.

Además, disponemos de un eficiente radar que nos indica cada pequeña vicisitud del mapa, dejándonos muy claro, por medio de símbolos y colores, por dónde está más accesible el asunto.

El director de cotarros policiales nos irá asignando diferentes cometidos dentro de la grandiosa e inalcanzable misión inicial, de manera que deberemos cargarnos ciertos generadores, escoltar a un grupito de civiles que no quieren saber nada del tema hasta estar en un lugar seguro, o escapar porque va a explotar un depósito de combustible que va a pegar un "pedo que pa' qué".

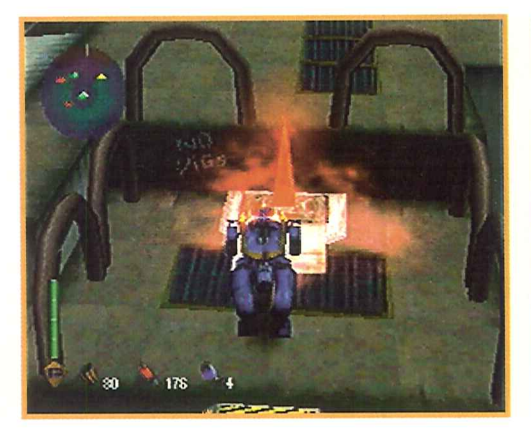
Momentos de relativa

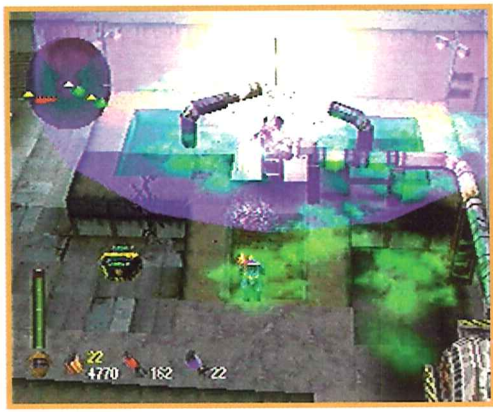
tranquilidad y otros de esquizofrenia terminal se alternan sin tregua ante el sufrido jugador, el cual se suele ver absolutamente superado ante el oscuro panorama que se le presenta cada vez que accede a una nueva área del mapeado. Esta notable desventaja se debe a la gran movilidad de los enemigos, que, aunque siempre salen de los mismos lugares (¡menos mal!), tienen una velocidad de disparo comparable a la nuestra, y encima ellos no tienen que estar pendientes de la munición.

«Future Cop» es, en conjunto, un "shoot´em up" bastante adictivo que ofrece considerables cotas de diversión (sobre todo en los modos para dos jugadores) y que posee un notable nivel de calidad tanto en el diseño 3D de los decorados como en el movimiento de los personajes, lo que le convierte una gran opción dentro de su género.

No te sorprenderá técnicamente, pero la acción, las explosiones y la tensión están garantizadas.



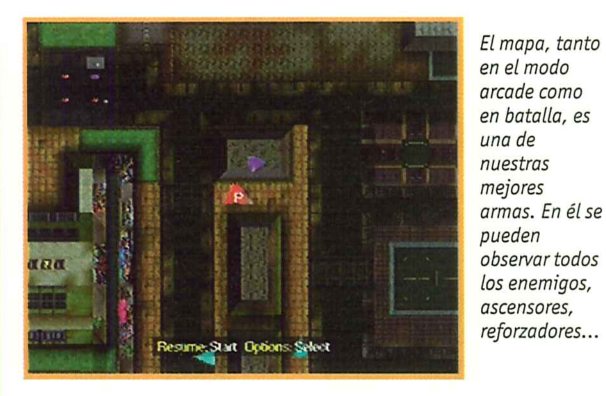








Cada una de las misiones es presentada por un vídeo de considerable duración, en el que se nos informa de los objetivos a cumplir. El juego adquiere, de esta forma, un ligero toque estratégico.



El mapa, tanto en el modo arcade como en batalla, es una de nuestras mejores armas. En él se pueden observar todos los enemigos, ascensores, reforzadores...





La tensión que se alcanza en muchos momentos del juego es increíble. Te vendrán enemigos por todos lados y realmente no sabrás a quién disparar. Si juegas con la ayuda de un amigo, la dificultad disminuye y se multiplica la diversión.

Con o contra un amigo

La posibilidad de jugar con un compañero en «Future Cop» se extiende a los dos modos de juego principales, es decir, que podremos jugar cooperativamente en el modo arcade (no sabéis lo que se agradece), o batirnos el cobre en el modo batalla, consistente en conquistar la bien defendida base del enemigo.







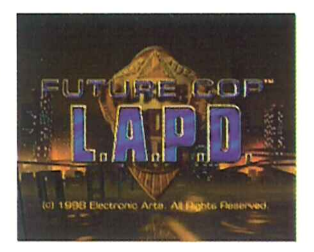




Acción a raudales, disparos ininterrumpidos, explosiones constantes... esto es «Future Cop».



Consola:	PlayStation
Tipo:	Shoot'em up
Compañía:	EA
Programación:	EA
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	N. D.
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 84

Ni feos, ni bonitos, más bien funcionales, aunque las cámaras nos siguen a la perfección por los logrados escenarios tridimensionales. Movimiento correcto.

Sonido: 86

La banda sonora es, cómo no, dance con dejes futuristas. Los efectos son buenos en cuanto a explosiones, y las voces, aunque inteligibles, lo dicen todo en inglés.

Jugabilidad: 86

Los controles no son sencillos, pero la versatilidad del robot lo exige. Dificultad y desesperación en alza según avanzas.

Diversión: 89

La que se desprende de un juego de acción sin límites. El modo arcade exige un tesón poco común, pero se deja jugar. El modo batalla, por su parte, alcanza el máximo de diversión cuando participan dos jugadores.

Valoración: 87

Si «Future Cop» en un principio no atrae excesivamente por sus gráficos, (de calidad pero algo fríos) la mecánica convence desde el primer momento y termina por enganchar por su trepidante acción. Aunque no tiene ningún atributo técnico especial, destaca entre sus competidores por sus dos modos de juego, que proponen estrategias muy diferenciadas y que aseguran la diversión. Además, si tenéis dos mandos y un compañero, podéis considerarlo un juego de larga duración, ya que no habrá día que no os retéis a una batallita.

ALTERNATIVAS:
«Assault» lo supera en espectacularidad y desarrollo, aunque no en duración. **«Future Cop»** ofrece, además, ciertos detalles de estrategia, factor difícil de encontrar en un "shoot'em up".



cruis'n WORLD

De paseo por el mundo

En su día, «Cruis´n USA» fue el primer juego que utilizó la tecnología 64 bits, obteniendo un éxito considerable en su versión arcade, pero sin llegar a impresionar tal y como habían prodigado a los cuatro vientos sus creadores.

La versión doméstica corrió la misma suerte y, aunque se introdujeron algunas novedades, no superó la prueba del algodón. Ahora llega su secuela y, como esperábamos, presenta más de lo mismo con una realización técnica semejante y un apartado gráfico remozado.

Su principal mejora reside en el considerable aumento de la sensación de velocidad, alcanzando esta vez el frenético ritmo exigido para este tipo de juegos.

La oferta de vehículos también se ha disparado respecto a su antecesor, alcanzando ahora un total de 12. Este amplio abanico incluye veloces deportivos -plagiando descaradamente modelos reales-, un robusto camión, un transporte militar, el clásico escarabajo y un manejable triciclo.

Su control es lo más arcade que os podáis imaginar, hasta el punto de que podremos poner el coche sobre dos ruedas o elevar el morro para realizar un salto al colisionar con otro vehículo.

Las carreras, como el propio título indica, tienen lugar en distintos países del mundo, contando cada uno de ellos con una melodía característica de la zona -en México podremos oir un ranchera en castellano-. En total son 13 los exóticos lugares que podremos visitar, que de una u otra manera se encuentran salpicados con algunos toques de humor. Por ejemplo, en Rusia podremos ver cómo la avioneta que aterrizó en la Plaza Roja de Moscú sobrevuela nuestras cabezas.

Por lo demás, no faltan las típicas opciones "made in Nintendo", como puedan ser el modo multijugador -donde la diversión se dispara proporcionalmente a la división de la pantalla- o la compatibilidad con el Rumble Pak.

«Cruis´n World», en definitiva, no pasa de ser un cartucho correcto creado con la única pretensión de hacerte pasar un rato entretenido. Lo consigue, pero sin ofrecer ningún tipo de alardes, ni técnicos ni jugables.







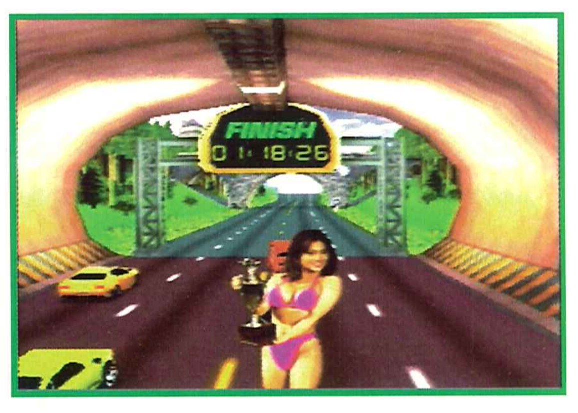


En total serán 13 los países de todo el mundo que se nos invitará a recorrer con nuestros vehículos y donde encontraremos los elementos más significativos de cada uno de ellos.

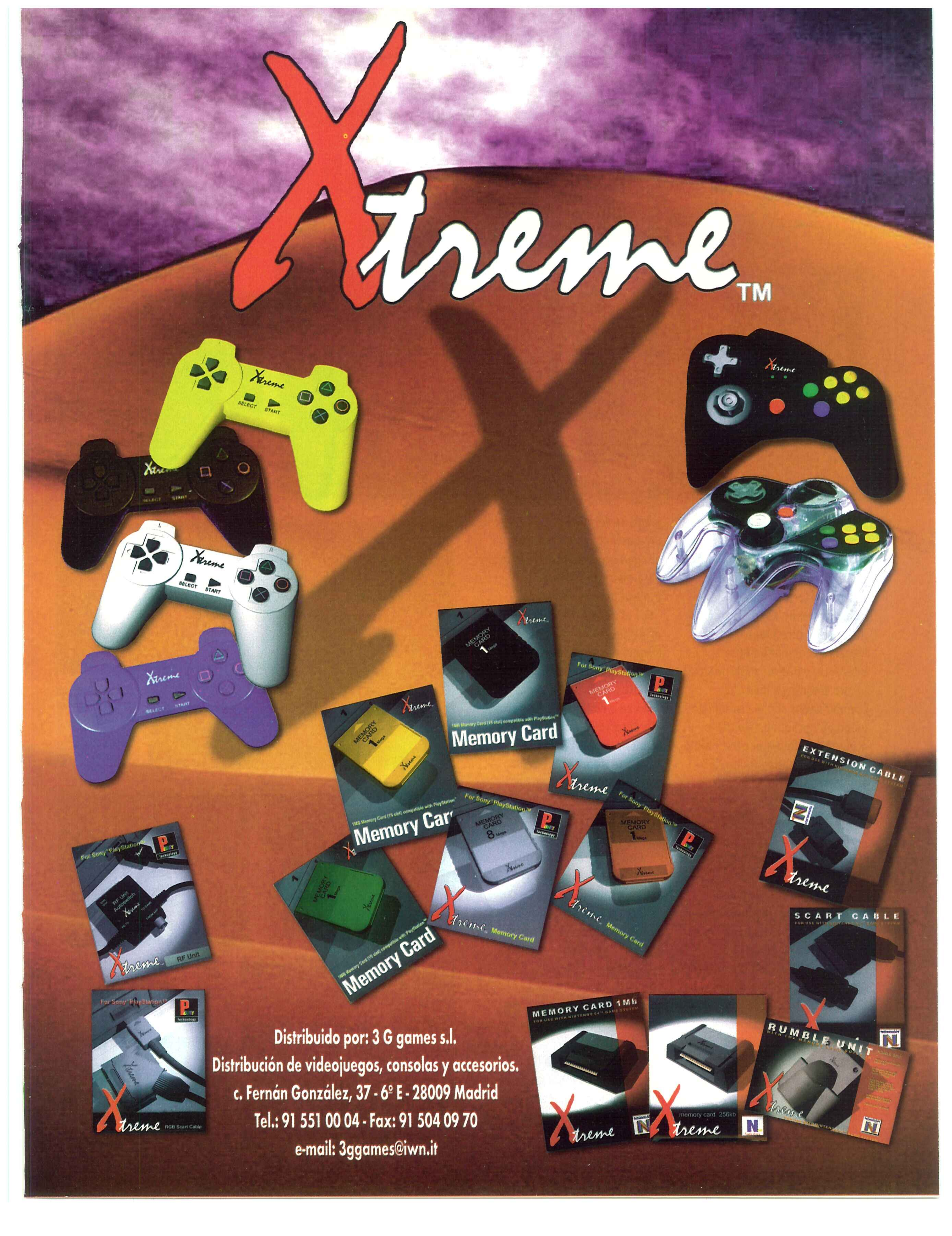


El estilo de conducción es puramente arcade, e incluso se nos permitirá poner nuestro coche sobre dos ruedas.





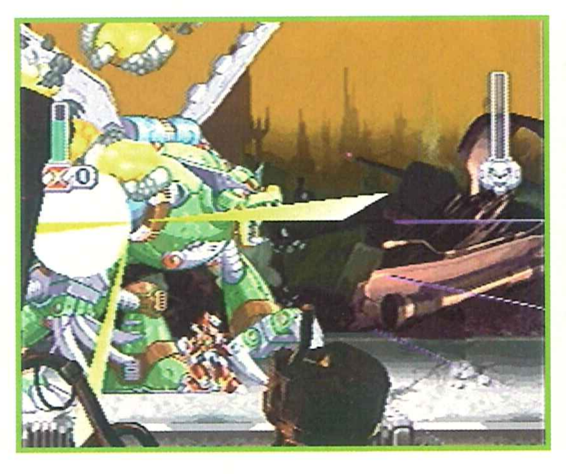
Una linda jovencita japonesa se encargará de distraernos en la ceremonia de entrega de premios. Ni que decir tiene que tan sólo nos entregará la copa. Una lástima.



Xtreme™
Memory Card
Memory Card
Memory Card
EXTENSION CABLE
SCART CABLE
MEMORY CARD 1Mb
RUMBLE UNIT
RF Unit
RGB Scart Cable
memory card 256kb
Distribuido por: 3 G games s.l.
Distribución de videojuegos, consolas y accesorios.
c. Fernán González, 37 - 6º E - 28009 Madrid
Tel.: 91 551 00 04 - Fax: 91 504 09 70
e-mail: 3ggames@iwn.it

Megaman X4

Recuerdos del futuro







Ocho supervillanos, cada uno con su fase de decorados exclusivos, "amenizarán" el juego.

Si acabáis de leer el comentario de «Megaman Legends», olvidadlo rápidamente para no armaros el lío padre, vaciad el cerebro, haced un reset.

Empezaremos por decir que sí, que este es otro juego de Megaman completamente diferente, y que los nintenderos de pro estarán ya más que familiarizados con el sistema de juego que propone este título protagonizado por el personajillo que inició su andadura en NES aproximadamente en el año de Maricastaña A. de C.

La mayor novedad de este "shoot´em up" la encontramos en la inclusión de un nuevo protagonista llamado Zero. Este señor de larga cabellera es un artista del mandoble que, con su espada, dará una nueva dimensión al juego.

Jugar con Megaman o con Zero será una decisión que tomaremos al comenzar la partida y que no podremos cambiar, así que será mejor que nos pensemos dos veces si preferimos ir por ahí a base de disparos o se nos antoja más honorable el "cuelpo a cuelpo" estilo japonés.

Así, nos encontramos con que el juego no termina al acabarlo con un personaje, sino que nos quedan otras tantas largas tardes para disfrutarlo con el protagonista no utilizado.

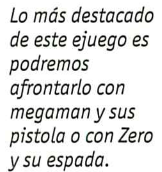
Por lo demás, todo vuelve al principio de los tiempos: Megaman vuelve a ser sprite, todos sus archienemigos también, y las plataformas vuelven a adueñarse del decorado 2D; desarrollo arcade con mucho scroll horizontal (aunque a veces haya que trepar por alguna pared), muchos e irritantes enemigos, diferentes armas y... una dificultad del demonio.

Menos mal que «Megaman X4» deja elegir la fase en la que queremos morir, digo luchar, con lo que siempre tendremos la refrescante, aunque algo humillante, opción de desistir en un nivel para probar suerte en otro más accesible.

Aún con esta dificultad, gráficos, sonido y desarrollo están en este juego a la altura del héroe de Capcom.

Un título que nos da la oportunidad de jugar en PlayStation con un Megaman de look antiguo pero tan adictivo y duradero como siempre.



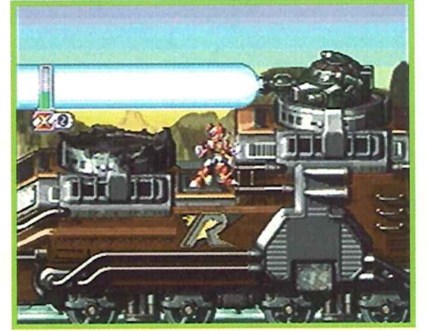


Lo más destacado de este ejuego es podremos afrontarlo con megaman y sus pistola o con Zero y su espada.





También debéis probar la velocidad de estas motos. El scroll lateral dificulta horrorosamente esta vertiginosa fase.











Mr Domino

Una vez provoquemos que las fichas caigan, se desencadenarán reacciones de lo más pintorescasque se nos motrarán mediante escenas de animación.







La relación causa-efecto

De vez en cuando, y misteriosamente, llegan al mercado títulos con una considerable originalidad, que despiertan el interés general sólo por saber cómo diantres se juega a eso. Las enigmáticas pantallas de «Mr. Domino» que os ofrecemos sólo os dejarán suponer que hay que tirar unas fichas de dominó... lo que sigáis suponiendo, casi seguro que será erróneo, así que será mejor que intentemos explicároslo.

Dentro de los tridimensionales escenarios con vista isométrica, que sólo cambia durante las animaciones, manejamos durante un tiempo limitado una ficha de dominó que no puede retroceder, aunque sí acelerar y frenar, y que sólo avanza hacia adelante y en diagonal, como un inseguro peón de ajedrez. Con la misma inseguridad, vamos intentando vislumbrar los obstáculos, potenciadores e interruptores que encontramos por las pistas, mientras decidimos si el lugar por el que estamos pasando es el sitio ideal para dar comienzo a la caída de fichas que provocarán reacciones en cadena de lo más inesperado.

Para dar por terminada una fase, deberemos pulsar todos los interruptores que se encuentren en ella, para lo cual deberemos tirarles una ficha encima. Cuando consigamos hacerlo, veremos el resultado, y por fin comprenderemos porqué había algunas baldosas que brillaban.: esas baldosas permiten saber el punto en el que caerá, estallará o aparecerá... algo; más claro, el punto en el que debemos comenzar otra fila de fichas, para poder encadenar de un sólo empujón dos o más efectos de dos o más interruptores. ¿Queda claro? No, ¿verdad? Bueno, no importa, lo que importa es que «Mr. Domino» es un divertido juego de inteligencia, tiene una alta calidad gráfica, hace reir con su tributo al absurdo y engancha a cualquiera una vez se ha comprendido la mecánica de juego. Pero, ojo, sólo tiene seis niveles, con lo que se contradice a sí mismo, ya que al ser un juego para hábiles de nacimiento, éstos se lo terminarán en un santiamén.

De todas formas, aunque sólo sea por su originalidad y simpatía, es un juego interesante. Corto, pero interesante.





Terminar un nivel no lo es todo en la vida, también deberemos hacerlo con la máxima puntuación posible, si es que queremos llegar a ser los "Best in the world".



El humor de «Mr.Dominó» es algo retorcidillo: activamos un interruptor, la chica se queda en ropa interior, el oso se pone cardíaco, y se cae. Pues así, todo.



De verdad, algunas cosas son "demasiao pal body", en medio de una ciudad con un montón de gente, activamos un interruptor, y aparece un tanque haciendo el bestia.





A un paso de la locura

Pocket Fighters






Una vez que dejemos de reirnos con cualquier tontería, deberemos seguir jugando para coger todos los detalles... como el que ve dos veces una película. Capcom ha incluido a Megaman «Legends» y «X4», Jill Valentine de «Resident Evil», y a Rolento de «Final Fight». Y hay más.

Mirándolo fríamente, «Pocket Fighters» podría parecer un simple juego de lucha en 2D que contiene sólo doce luchadores, todos ellos (menos Tabasa, que es una bruja), conocidos por sus apariciones en anteriores juegos de Capcom. En cuanto a gráficos, no es demasiado espectacular, aunque sí resulta graciosete el diseño infantil de los luchadores y las rayantes situaciones que podemos ver en cada uno de los escenarios (¿quién se querría perder a M. Bison montando en un ridículo trineo, o a los malos de «Final Fight» en torno a una bien provista mesa, dando buena cuenta de las viandas que, con resignación, en ella reposan?).

Pero cuando toca hablar de su desarrollo... la cosa hay que tomársela muy en serio. Y es que, aunque -o porque- los controles se han reducido a 4 botones, e incluso los golpes especiales se han simplificado a "Ha-do-kens" y "Sho-ryu-kens" (oremos porque se escriba así), la jugabilidad del título es intachable.

Desde el principio -al nivel 2 de dificultad de los 8 disponibles- podemos abordar a los menguados enemigos con ciertas posibilidades de triunfo, y una vez dominemos los movimientos de nuestro elegido, podremos realizar los combos más locos (por no decir absurdos) de la historia .

Por si fueran pocas virtudes, junto a los modos de juego arcade, versus, carrera -una especie de survival y time attack mezclados- y entrenamiento, encontramos otro en el que el jugador se hace "tutor" de uno de los luchadores, de manera que nos encargamos de definir su manera de luchar y lo enfrentamos a los rivales que consideremos accesibles, para ir ganando habilidades. Así, la durabilidad del juego aumenta de forma considerable, ya que siempre tendremos la oportunidad de enfrentar a nuestro luchador al de nuestra hermana (quien seguramente habrá elegido a Tabasa) y apostarnos un plato de patatas fritas en un demencial combate en el que no podremos controlar a nuestro protegido.

«Pocket Fighters» crea un nuevo papel de entrenador, hace que nos partamos los ijares de risa con sus combos y, además, tiene la misma emoción en los combates que cualquier otro título de lucha "serio". Si tuviese más luchadores, se habría ganado una calificación de escándalo, y besos, y abrazos... Como decíamos, un juego para tomárselo muy en serio.



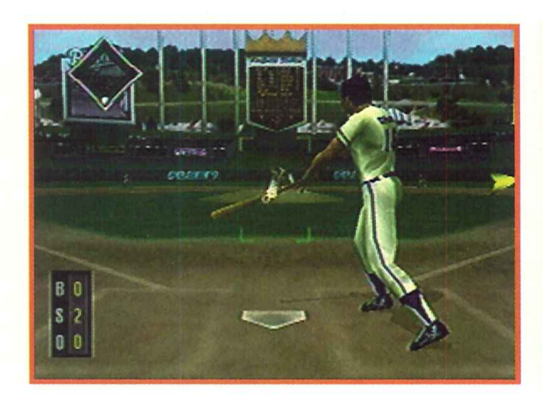

Capcom ha conseguido unas caricaturas prodigiosas. Si no sois capaces de reir con el careto de Zangief, es que os duele algo.



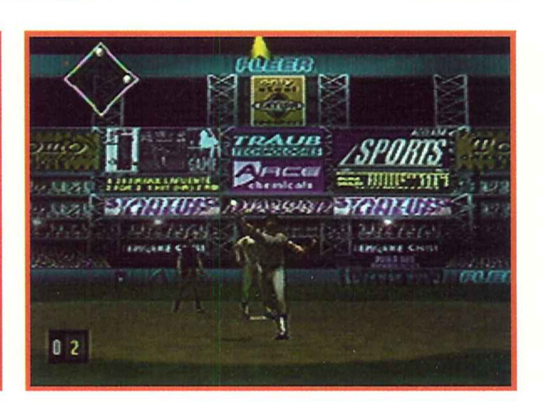
No sabemos si Lei-Lei hace algún daño a Ryu convirtiéndose en "oso panda sobre balón de playa", pero curioso sí que queda.



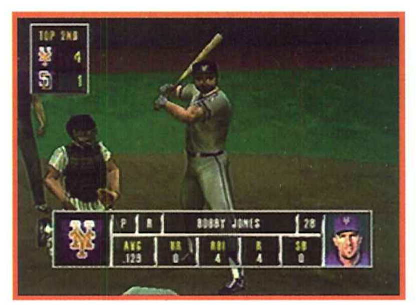
ALL STAR BASEBALL 99







En los límites de la realidad.



Si después del empacho futbolístico que ha propiciado el mundial buscas un simulador deportivo distinto, con un apartado técnico insuperable y gráficamente alucinante, debes tener en cuenta que «All Star Baseball 99», aparte de tener la licencia oficial de la liga de béisbol americana, cuenta con los comentaristas de mayor éxito en EE.UU y presenta todos los equipos y estadios del circuito profesional.

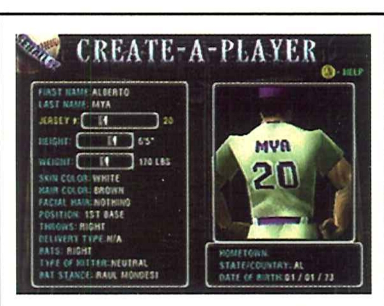
Su magnífica ambientación no olvida detalles como el típico organillo que suena durante las entradas, los berridos del vociferante público y las distintas reacciones de los deportistas y de los árbitros. Este lujo de detalles encuentra su culminación en la construcción y animación de los pitchers, catchers, bateadores, bases y demás integrantes de los equipos, puesto que el modo alta resolución permite apreciar incluso los lunares del deportista en cuestión.

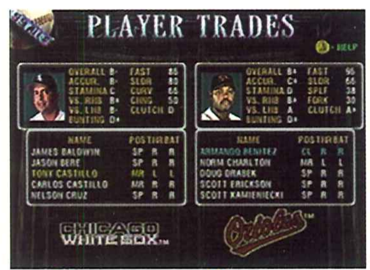
Lo cierto es que resulta muy difícil enfrentarse a un título deportivo que goza de escasa popularidad en nuestro país, a pesar de que los gráficos y las animaciones de los jugadores de «All Star Baseball» son, creednos, de lo más realista que se ha visto nunca en una consola. Y sobre todo es difícil porque ni este deporte es conocido es su verdadera magnitud ni somos lo suficientemente fanáticos como para seguir la temporada estadounidense de principio a fin.

Así las cosas, de poco nos sirve conocer el promedio de bateo de los jugadores -gracias a la base de datos que incluye el cartucho-, los estadios en los que se juega o el número de equipos que compiten por alzarse con el campeonato -ambos rondan la treintena-.

En definitiva, «All Star Baseball 99» posiblemente no alcanzará el éxito que se merece debido a la falta de afición que existe hacia este deporte en nuestro país, pero sin duda, calidad tiene para dar y tomar. Un juegazo... si te gusta el béisbol.

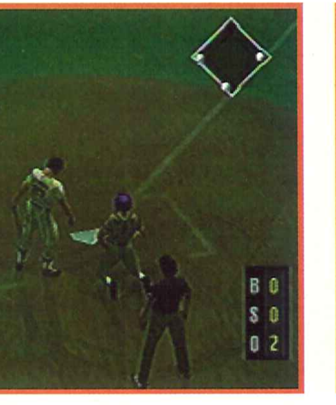




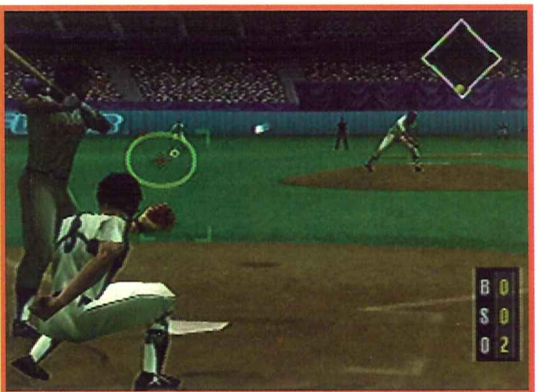


Opciones a la carta

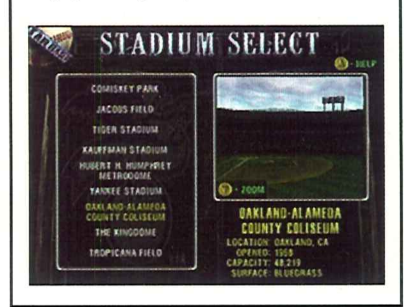
El jugoso abanico de opciones nos permitirá crear nuestros propios "cracks", seleccionar el estadio o consultar el fabuloso álbum de cromos de los jugadores y sus promedios de bateo.



Deberíais ver a estos deportistas en movimiento: las animaciones son, sencillamente, increíbles y parecen personas reales.



Un elevado número de cámaras nos proporcionará siempre el ángulo deseado para seguir el desarrollo de los partidos.

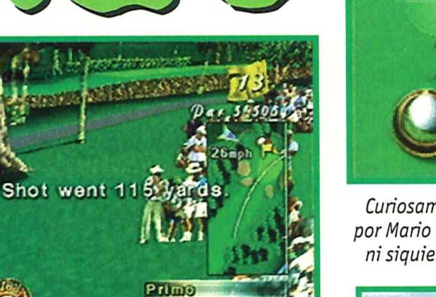


Novedades

waialae









Curiosamente, el primer simulador de golf para N64 no está protagonizado por Mario ni por ninguno de los personajes habituales de la familia Nintendo, ni siquiera hace concesiones a la jugabilidad: es un simulador puro y duro.

Golf para profesionales

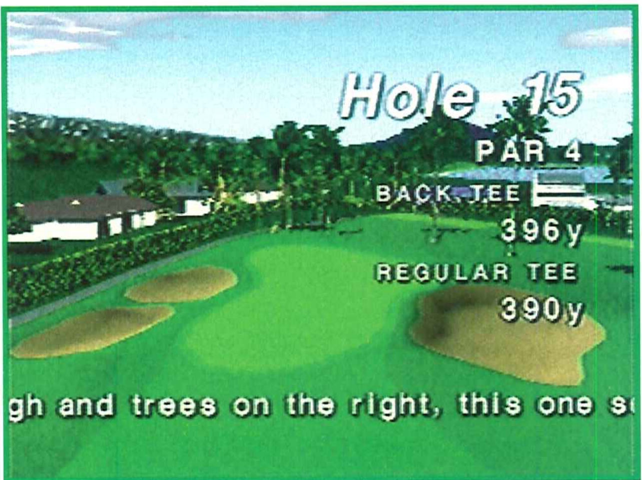
Preparaos, porque este título de golf para N64 viene cargado de un montón de detalles pensados especialmente para los jugadores, digamos, más... profesionales y concienzudos.

No es que no se nos vaya a permitir jugar si no tenemos un buen handicap, lo que ocurre es que, por su palpable vocación de simulador puro, en «Waialae Country Club» vamos a tener que hacerle frente a un sinfín de aspectos que intervienen en los partidos reales: vientos racheados con cambios inesperados, el cálculo a ojo de la distancia que recorrerá la bola (no hay posibles referencias en los indicadores a la hora de tirar), la elección del palo en las situaciones más difíciles (entonces el caddie, prudentemente, guarda silencio) y hasta tendremos que preocuparnos de posicionar correctamente los piés. Todo muy técnico, vamos.

El apartado gráfico no pasa de regular y, a pesar de que los jugadores y el campo ofrecen un aspecto muy realista, las escasas variaciones gráficas entre los hoyos y la notable brusquedad de los movimientos de los golfistas, hacen que la primera buena impresión inicial vaya quedándose diluída.

Entre las virtudes de este juego encontramos seis modos de competición, efectos de sonido bastante realistas (con comentarista inglés incluido) y la posibilidad de jugar acompañado. Pero, sin duda, el mayor atractivo de este cartucho radica en que es el primer y único simulador de golf para N64, por lo que quienes disfruten del noble arte de meter la pelotita en el hoyo encontrarán un juego que, si bien no alcanza excesivas cotas de calidad ni en sus aspectos técnicos ni jugables, al menos puede presumir de ser un simulador con todas las de la ley.

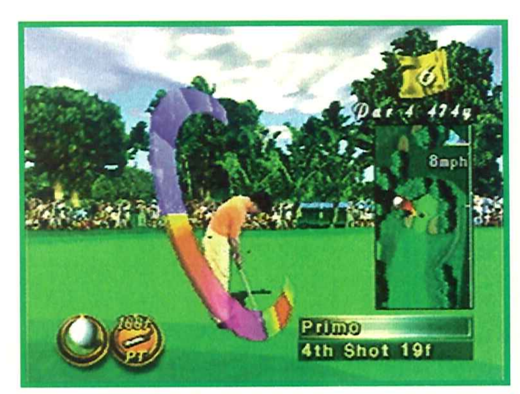




Antes de comenzar cada hoyo nos informarán (en inglés) sobre las ventajas de utilizar tal o cual palo, de aprovechar la caída del green hacia la derecha, nos contarán si hay arbolitos u otros obstáculos... Para golfistas serios, señores.



El juego ofrece seis modos de juego, los cuales podrán ser jugados por varios participantes alternativamente.









Kobe Bryant in
NBA
NBA COURTSIDE
All Star Tennis 99
Waialae Country Club
TRUE GOLF CLASSICS
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
www.nintendo.es
WAVE RACE 64
1080°
TenEighty
SNOWBOARDING





y **José Mª Olazábal**

desafían a los mejores jugadores de Golf de **Nintendo 64.**



Nintendo patrocinó el torneo Aravell Golf de Andorra.

Acepta el reto. Consigue un birdie ***(un golpe bajo par)*** en el hoyo 17 de **"Waialae Country Club"** y envíanos una foto de la pantalla.

Las **25 primeras** fotos serán premiadas con un cartucho de **«F-1 World Grand Prix» para Nintendo 64.** Además habrá una fantástica camiseta de **Nintendo** para todos los que nos envíen la foto del birdie.

Bases del concurso:

1. Para participar en el concurso tenéis que conseguir un **birdie en el hoyo 17 (golpe bajo par) en el juego «Waialae Country Club»,** y enviarnos una foto de la pantalla, junto con el cupón de participación a Hobby Press, S.A., Revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: **DESAFÍO NINTENDO (Hobby Consolas)**

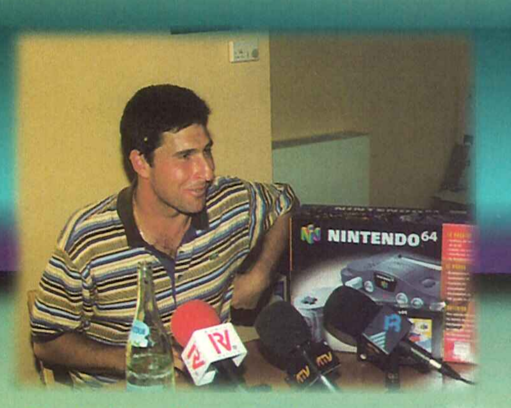
2. Las **VEINTICINCO** primeras fotos recibidas serán premiadas con un cartucho de «F-1 World Grand Prix» para Nintendo 64. A todos los participantes se les premiará con una camiseta de Nintendo. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre los días 25 de septiembre y 30 de diciembre de 1998.

4. Los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Hobby Consolas.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

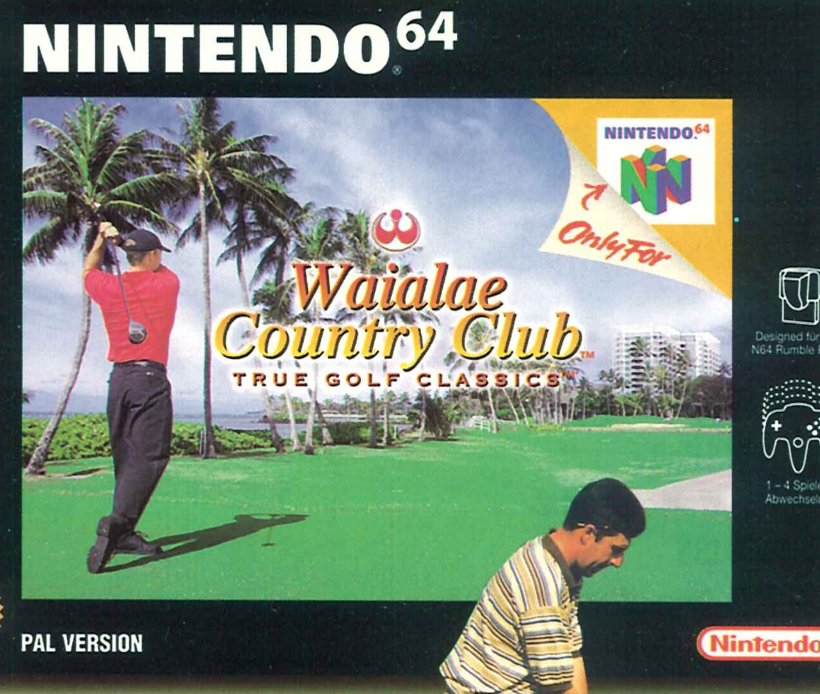
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.



Olazábal con Nintendo 64

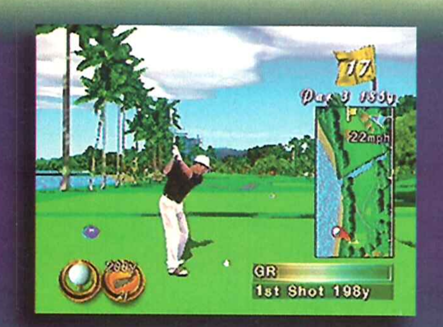


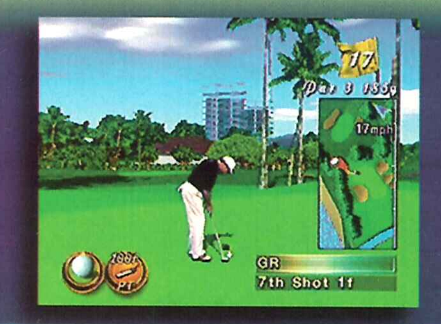




Waialae Country Club

TRUE GOLF CLASSICS











Consigue uno de los 25 juegos de « F-1 World Grand Prix» que sorteamos.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia: C. Postal:

Teléfono:

Listas de éxitos

Game Boy

1 (1) - V-Rally
2 (1) - Wario Land 2
3 (R) - ISS
4 (5) - King of Fighters'96
5 (4) - Turok

8 bits

Más vale que empecéis a ahorrar por que hay tantas novedades de calidad, tantos lanzamientos que merecen la pena que como no espabiléis no vais a llegar a todos. Podéis alucinar desde ya con la maravilla de Nintendo «F-1 World Grand Prix», o con el no menos genial «ISS'98» para N64 y PlayStation. La lista sigue: «Medievil», «Deep Fear», «All Star Tennis», «Duke Nukem Time to Kill»...

Sega Saturn

1 (R) - Panzer Dragoon Saga
2 (4) - Shining Force III
3 (N) - Deep Fear
4 (2) - Resident Evil
5 (3) - Burning Rangers
6 (5) - Quake
7 (6) - House of the Dead
8 (7) - Tomb Raider
9 (11) - Bust A Move 3
10 (8) - World League Soccer
11 (9) - Sega Touring Car
12 (8) - Fighters MegaMix
13 (12) - Duke Nukem 3D
14 (R) - Sonic R
15 (N) - Street Fighter Collection

Nintendo 64



F-1 World Grand Prix es uno de los bombazos con los que Nintendo quiere premiar a sus usuarios y se coloca en dura competencia con *Mario 64* y *Banjo-Kazooie*.

1 (2) - Banjo-Kazooie
2 (1) - Mario 64
3 (N) - F-1 World Grand Prix
4 (2) - Goldeneye
5 (4) - Mission: Impossible
6 (N) - ISS'98
7 (5) - Forsaken
8 (6) - Mortal Kombat 4
9 (8) - NBA Courtside
10 (7) - Quake
11 (6) - Mario Kart 64
12 (13) - WWW Warzone
13 (11) - Wetrix
14 (10) - Diddy Kong Racing
15 (R) - Fighters Destiny

64 bits

PSX Platinum



1 (4) - Resident Evil
2 (7) - ISS Pro
3 (9) - V-Rally
4 (1) - Tekken 2
5 (3) - Tomb Raider
6 (2) - Jungla de Cristal
7 (5) - Soul Blade
8 (11) - Command & Conquers
9 (6) - Formula 1'97
10 (8) - Alien Trilogy
11 (10) - Rayman
12 (R) - Porsche Challenge
13 (N) - Int. Track & Field
14 (13) - Micromachines V3
15 (R) - Destruction Derby 2

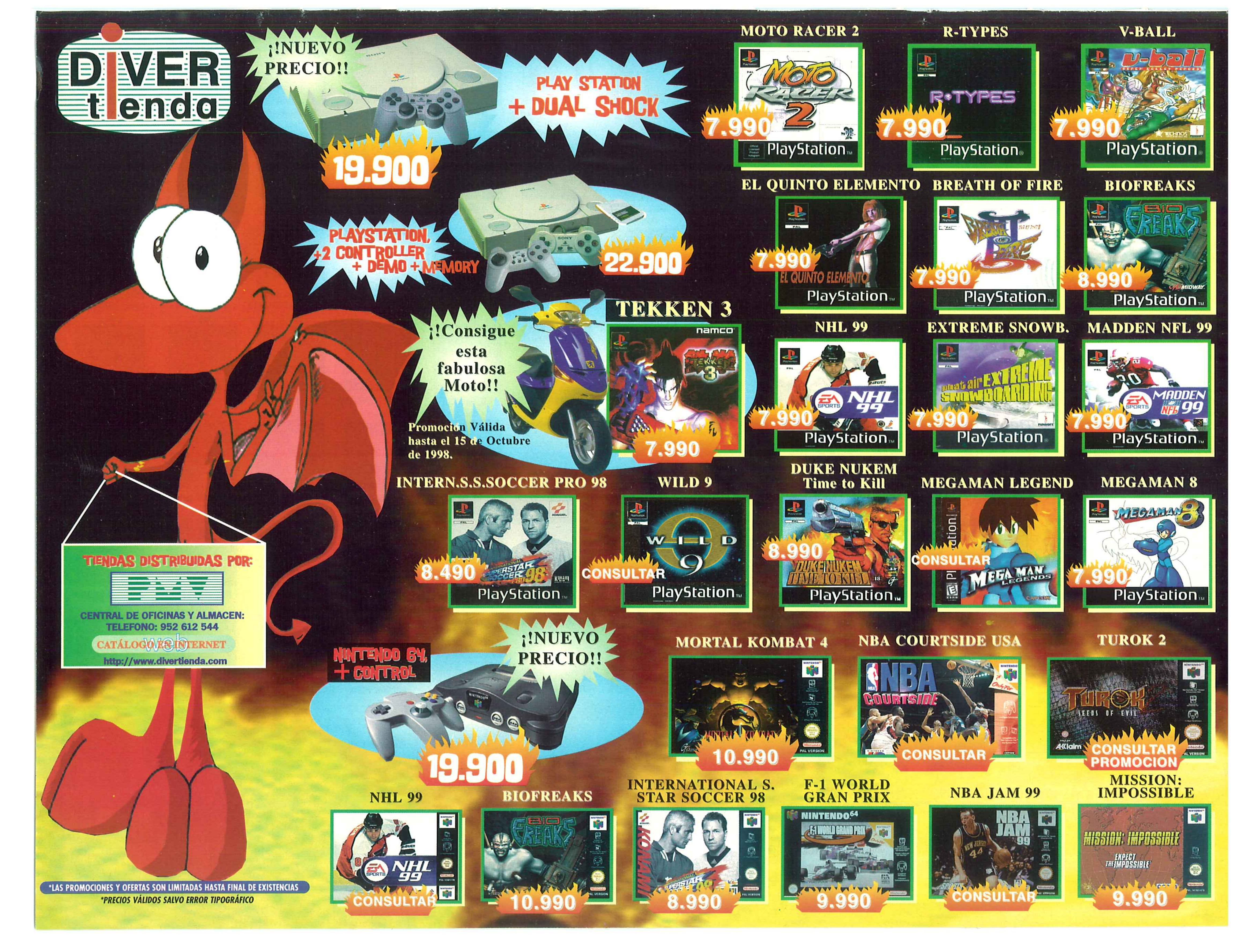
32 bits

PlayStation



1 (2) - Tekken 3
2 (1) - Resident Evil 2
3 (R) - Gran Turismo
4 (5) - Colin McRae Rally
5 (N) - Medievil
6 (4) - Final Fantasy VII
7 (N) - ISS'98
8 (7) - Mortal Kombat 4
9 (6) - Dead or Alive
10 (N) - Moto Racer 2
11 (12) - Alundra
12 (N) - All Star Tennis'98
13 (10) - Heart of Darkness
14 (13) - Forsaken
15 (N) - Duke Nukem Time to Kill

32 bits

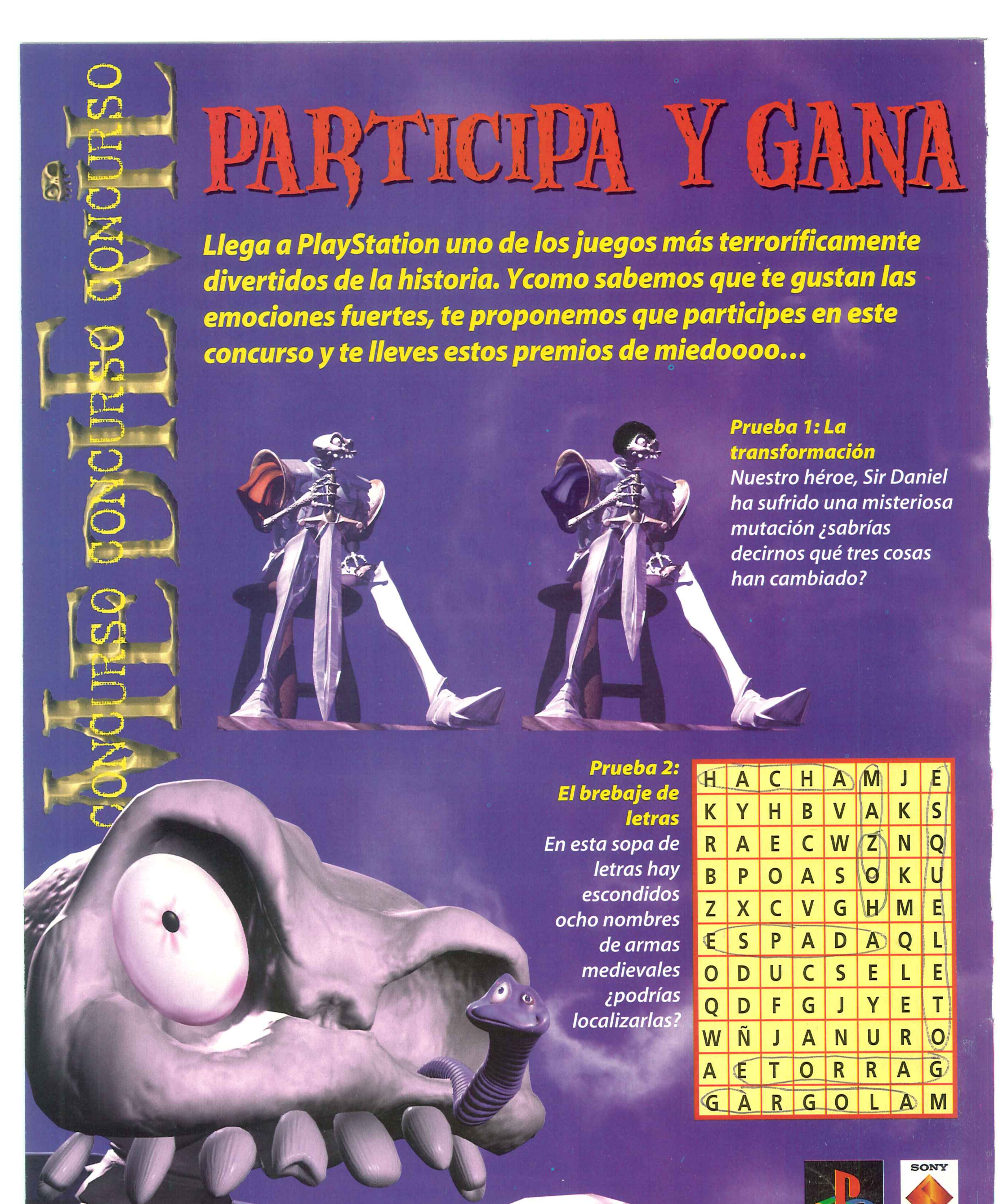


DIVER tienda
¡!NUEVO PRECIO!!
PLAY STATION + DUAL SHOCK
19.900
PLAYSTATION, +2 CONTROLLER + DEMO + MEMORY
22.900
¡!Consigue esta fabulosa Moto!!
Promocion Válida hasta el 15 de Octubre de 1998.
TEKKEN 3
7.990
MOTO RACER 2
7.990
R-TYPES
7.990
V-BALL
7.990
EL QUINTO ELEMENTO
7.990
BREATH OF FIRE
7.990
BIOFREAKS
8.990
NHL 99
7.990
EXTREME SNOWB.
7.990
MADDEN NFL 99
7.990
INTERN.S.S.SOCCER PRO 98
8.490
WILD 9
CONSULTAR
DUKE NUKEM Time to Kill
8.990
MEGAMAN LEGEND
CONSULTAR
MEGAMAN 8
7.990
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 952 612 544
CATÁLOGO EN INTERNET
http://www.divertienda.com
NINTENDO 64, + CONTROL
¡!NUEVO PRECIO!!
19.900
MORTAL KOMBAT 4
10.990
NBA COURTSIDE USA
CONSULTAR
TUROK 2
CONSULTAR PROMOCION
NHL 99
CONSULTAR
BIOFREAKS
10.990
INTERNATIONAL S. STAR SOCCER 98
8.990
F-1 WORLD GRAN PRIX
9.990
NBA JAM 99
CONSULTAR
MISSION: IMPOSSIBLE
9.990
*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO


PACK
MEMORY + TURBO STATION 2.990
ENHANCED CONTROL PAD 3.490
ASCII GRIP 6.990
PAD RESIDENT EVIL 5.990
MEMORY CARD COLORES 2.490
TRANSPARENTE NARANJA ROJO VERDE AZUL AMARILLO NEGRO BLANCA GRIS
PROTECTOR 4.990
RACE LEADER 32/64 11.990
VOLANTE MAD CAZT 11.990
BOLSA + CONTROL + MEMORY 5.500
NOVEDAD
PISTOLA G-CON 45 6.990
LINK CABLE 3.490
MULTITAP 4.990
CABLE RGB 2.490
CABLE RFV 3.500
RATON 3.700
DEVASTADOR 3.990
CONTROL PAD 2.490
DUAL SHOCK 4.490
TURBO STATION 1.990
ANALOGUE JOYPAD 3.990
ARCADE STICK 6.990
4-4-2 SOCCER OFERTA 3.990
ADIDAS P.SOCCER OFERTA 3.990
ADIDAS P. SOCCER 98 7.490
ALIEN TRILOGY OFERTA 3.990
ALUNDRA 7.490
ARMORED CORE 7.990
BATMAN & ROBIN 8.490
AZURE DREAM 7.990
BEAST WARS 8.490
BLAST RADIUS 7.490
BLASTO 6.990
BLOODY ROAR 7.490
BOMBERMAN WORLD 6.990
C&C RETALIATION 7.990
CARDYNAL SYN 7.990
CIRCUIT BREAKERS 8.990
COLIN McRAE RALLY 8.490
CONSTRUCTOR 7.990
CRASH BANDICOOT OFERTA 3.990
CRASH 2 7.990
DEAD OR ALIVE 7.490
DESTRUCTION DERBY 2 OFERTA 3.990
DRAGON B. F. BOUT 8.990
DUKE NUKEM 3.990
EVERYBODY'S GOLF 6.990
FINAL FANTASY VII 7.990
FLUID 6.990
FORMULA 1'97 OFERTA 3.990
FRANCIA 98 7.490
FRENZY! 7.990
GEX 3D 7.990
GHOST IN THE SHELL 7.990
GRAN TURISMO 7.490
HEART OF DARKNESS 7.490
INT. S. SOCCER PRO OFERTA 3.990
JUNGLA DE CRISTAL OFERTA 3.990
KICK OFF WORLD 8.490
KLONOA 7.490
KULA WORLD 7.990
LUCKY LUKE 7.990
MASTER TERAS KASI 7.990
MEN IN BLACK 7.990
MICROMACHINE V3 OFERTA 4.490
MOTORHEAD 7.490
MOTORMASH 6.990
MR. DOMINO 8.990
NAGANO W. OLYMPICS 8.990
NBA PRO 98 8.900
NEED FOR SPEED 3 7.990
NHL FACEOFF 98 6.990
NIGHTMARE CREATURES 7.990
PANDEMONIUM OFERTA 3.990
PANDEMONIUM 2 8.990
POINT BLANK CON PISTOLA 11.990 6.990
PORSCHE CHALLENGER OFERTA 3.990
POY POY 7.990
RASCAL 7.490
RAY MAN OFERTA 3.990
RESIDENT EVIL 2 8.990
RIDGE R. REVOLUTION OFERTA 3.990
ROAD RASH OFERTA 3.990
ROAD RASH 3D 7.490
SAN FRANCISCO RUSH CONSULTAR
SENTINEL RETURNS 7.490
SNOW E. BREAK 7.990
SNOW RACER 98 7.990
STREET FIGHTER C. 7.990
SUPER CROSS 98 7.990
SUPER PANG 7.490
TEKKEN 2 OFERTA 3.990
THE NOTE 8.990
TIME CRISIS 6.990
TOCA TOURING CAR OFERTA 4.990
TOM RAIDER OFERTA 4.990
TOM RAIDER 2 8.490
TOMBI 7.990
TOMMY MAKINEN R. 7.990
TOTAL NBA 98 6.990
TREASURES 7.490
V-RALLY 4.490
VIGILANTE 8 OFERTA 7.990
VIPER 7.990
VS VERSUS 8.990
W. G. 3D HOCKEY 98 6.990
WAR ZONE 7.990
WCW NITRO 8.990
WRECKIN CREW 7.990
W. L. BASKETBALL 8.990
W. L.. SOCCER 98 8.990
X-MEN VS S. FIGHTER 7.990
XENOCRAZY 8.990



"LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO
LX4 TREMOR 2.990
TURBO 64 4.990
EASY 64 3.990
RACER LEADER 32/64 11.990
1080º SNOWBOARDING NOVEDAD CONSULTAR
1080º SNOWBOARDING USA NOVEDAD CONSULTAR
AERO GAUGE 12.990
ALL STAR BASEBALL 99 11.990
BLAST CORPS 8.990
BOMBERMAN HERO NOVEDAD CONSULTAR
BUST A MOVE 2 9.990
CRUISIN WORLD 8.990
DARK RIFT 10.990
DOOM 64 9.990
EXTREME G 9.990
FORMULA 1 POLE POSITION 10.900
FRANCIA 98 7.990
G.A.S.P.!! NOVEDAD 10.490
GOLDEN EYE 007 8.990
HEXEN 12.990
GT 64 11.490
IGGY'S RECKIN'BALLS 9.990
NBA COURTSIDE 8.990
NFL QUARTERBACK CLUB'99 11.990
QUAKE 10.990
SNOWBOARD KIDS 8.990
SPACE CIRCUS NOVEDAD CONSULTAR
SUPER MARIO KART 9.990
SUPERSTAR SOCCER 7.900
SUPER MARIO 64 9.990
VIRTUAL CHESS 11.900
WAIALAE COUNTRY C'GOLF NOVEDAD 9.990
WAR ZONE 11.990
TUROK 10.490
YOSHI STORY 8.990
SEGA SATURN
ASCII SATURN STICK 4.990
CONTROL PAD 2.990
NOVEDAD DEEP FEAR 9.990
AREA 51 OFERTA 3.990
BUST A MOVE 3 4.990
COURIER CRISIS 8.990
DEF CON 5 OFERTA 3.990
DOOM OFERTA 3.990
DUKE NUKEM 7.990
HEXEN OFERTA 4.990
M. K.TRILOGY 6.490
NBA ACTION 98 8.990
NHL 98 8.990
QUAKE 7.990
SHINING F. 3 9.490
STREET FIGHTER COLLECTION 7.490
TEMPEST 2000 4.990
WINTER HEAT 8.990
W. W. SOCCER 97 2.490
GAME BOY
GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND 12.990
GAMEBOY POCKET COLORS 8.990
PAPEL GAME BOY PRINTER 1.990
GAME BOY PRINTER 8.990
GAME BOY CAMERA COLORES 8.990
ALADDIN 4.490
BIONIC COMANDO 3.490
BUGS BUNNY NOVEDAD 3.990
BUST A MOVE 3 4.990
D. K. LAND OFERTA 3.990
D. K. LAND 3 5.590
HERCULES 5.590
GARGOYLES QUEST 3.490
INT. S. SOCCER 98 5.900
JAMES BOND 007 5.990
JOROBADO 5.990
LA SIRENITA OFERTA 4.490
LIBRO SELVA OFERTA 4.490
MARIO LAND 2 OFERTA 3.990
MEGAMAN 2 2.990
MYSTICAL NINJA 4.990
NBA JAM 99 NOVEDAD EN COLOR CONSULTAR
REY LEON OFERTA 4.490
ROGER RABBIT NOVEDAD 3.990
STRETT FIGHTER 2 CLASSIC 5.590
SUPERMAN 5.990
THE KING OF FIGHTER'96 NOVEDAD 5.990
TOSHINDEN 5.990
TUROK 2 NOVEDAD EN COLOR CONSULTAR
V-RALLY ECONOMICO 4.990
WAR ZONE 4.990
WARIO LAND 2 5.990
DIVER tienda
VENTAS EN CD - ROM
SERVICIO A DOMICILIO
ALICANTE
ALICANTE 965230210 Calvo Sotelo, 5
ELCHE 965434351 Vicente Blasco Ibañez, 75 A.C.
BARCELONA
TERRASSA 937883556 Iscle Soler,9 Local 4
BILBAO
FASSANTUTXU 944734715 Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ
ALGECIRAS 956669856 Castelar, 53
LA LÍNEA 956768946 Clavel, 43
CARTAGENA
CARTAGENA 968121678 Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL
TOMELLOSO 926506604 Pintor López Torres,19
CÓRDOBA
CÓRDOBA 957490262 Valdés Leal, 1
GIJÓN
GIJÓN 985162607 San José,35 Bajo /Junto a Pryca
GRANADA
GRANADA 958294007 Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN PRÓXIMA APERTURA
BAEZA 953744411 Patrocinio Biedma, 17
LA CORUÑA
LA CORUÑA 981240123 San Jaime, 38
LOGROÑO
LOGROÑO 941221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca)
MADRID
ALCALÁ DE HENARES 918893890 Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES 949264609 Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA
ARROYO DE LA MIEL 952440671 Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL
AXARQUÍA 952507686 VELEZ MÁLAGA Camino de Málaga, 18 Centro Comercial Zona Joven
CASABLANCA 952297697 Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
EL TORCAL 952356406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal
FRANJU 952297500 A.Carrillo de Albornoz, 6
FUENGIROLA 952474574 Juan Gómez Juanito, 7
MARBELLA 952861100 Jacinto Benamente, 11
MAVI 1 952347058 Paseo de los Tilos, 39
RONDA 952870880 José María Castelló, S/N
PAMPLONA
PAMPLONA 948172074 Sancho Ramirez, 15


CONCURSO CONCURSO CONCURSO
MEDIEVIL
PARTICIPA Y GANA
Llega a PlayStation uno de los juegos más terroríficamente divertidos de la historia. Ycomo sabemos que te gustan las emociones fuertes, te proponemos que participes en este concurso y te lleves estos premios de miedoooo...
Prueba 1: La transformación
Nuestro héroe, Sir Daniel ha sufrido una misteriosa mutación ¿sabrías decirnos qué tres cosas han cambiado?
Prueba 2: El brebaje de letras
En esta sopa de letras hay escondidos ocho nombres de armas medievales ¿podrías localizarlas?
H A C H A M J E
K Y H B V A K S
R A E C W Z N Q
B P O A S O K U
Z X C V G H M E
E S P A D A Q L
O D U C S E L E
Q D F G J Y E T
W Ñ J A N U R O
A E T O R R A G
G A R G O L A M
PlayStation
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

PREMIOS... DE MIEDO!!

30 Juegos de Medievil para PlayStation, 30 bolsas de PlayStation y 30 Memory Card





Prueba 3: La palabra oculta

Esta misteriosa palabra oculta el nombre de la compañía que ha desarrollado este juego ¿sábes a cuál nos referimos?

ULIMENIML







Prueba 4: El intruso

En una de estas pantallas se ha introducido un personaje de otro juego ¿en cuál de ellas está?

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO MEDIEVIL.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **treinta** y sus remitentes serán premiados, cada uno, con un juego de Medievil para consola PlayStation, un Memory Card y una bolsa de PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el los días **25 de septiembre y 30 de octubre de 1998.**
4. Los nombres de los ganadores se publicarán en el número de diciembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre PEDRO

Apellidos RUIZ ACEVEDO

Dirección C/ LARGA Nº 28

Localidad Bollullos de la Mitación Código Postal 41110

Provincia SEVILLA Teléfono 5765177

Prueba 1 El pelo, la espada y el hombro

Prueba 2 hacha, mazo, espada, garrote hoz, esqueleto,

Prueba 3 MILLENIUM

Prueba 4 DOS

Spawn the Eternal

PLAYSTATION



Todos los códigos que a continuación te proponemos, que no son precisamente pocos, debes introducirlos con el juego pausado y estando en plena lucha. Sin duda te serán de gran ayuda para cumplir tu misión y, sobre todo, para divertirte.

- Pasar de nivel:
Avanzar de nivel con este truco te resultará la cosa más sencilla del mundo. Cuando estés cansado y no sepas por donde ir pausa y pulsa TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO mientras presionas L1 + R1 + L2 + R2.

- Invencible:
Las cosas serán mucho más fáciles cuando actives este truco porque nada ni nadie podrá acabar contigo. Con el juego pausado mantén presionados los botones L1 + R1 y pulsa TRIANGULO, TRIANGULO, X, X, CUADRADO, CIRCULO.

- Invisible:
Activando este truco serás medio transparente. Pulsa CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, X mientras presionas L1 + R1.

- Todos los bonus:
Este código te permitirá acceder a todas las fases de bonus. Pulsa TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, X, TRIANGULO, X mientras mantienes L2 + R2.

- Poderes:
Si lo que te hemos ofrecido hasta ahora no te parece suficiente, con este te harás con todos los poderes de golpe. No esta mal. Pulsa X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO manteniendo L2 + R2.

- Subir un nivel de aptitudes psíquicas:
Manten pulsados L1 + R1 mientras presionas X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO.

- Subir un nivel de aptitudes mágicas:
En este caso pulsa TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, TRIANGULO CIRCULO mientras presionas L1 + R1

Cool Boarders 2

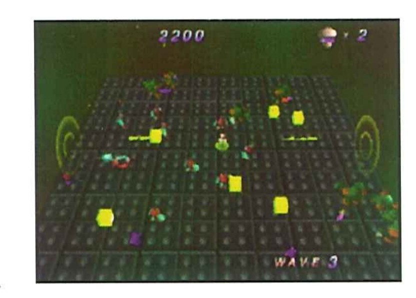
PLAYSTATION

- Modo espejo:
Este no es precisamente un truco de los fáciles porque para acceder a él tendrás que poder escoger todas las pistas por méritos propios. Cuando lo hayas conseguido pulsa R1+CIRCULO en el modo de juego "Free Ride". Ya sabes, con un poco de esfuerzo, puedes doblar el número de circuitos de tu juego.

Robotron 64

NINTENDO 64

- Los mejores trucos:
En este juego no es sólo importante tu habilidad y rapidez de movimientos, también el tener un buen disparo pude salvarte de muchos apuros. Todos los trucos que te proponemos a continuación se introducen una vez comienza un nivel (sin pausar el juego) y al acabarlo desaparecen así que tienes que volver a activarlo en el siguiente. Te aconsejamos que primero introduzcas el de el escudo para tener más libertad al cargar cualquiera de los otros.



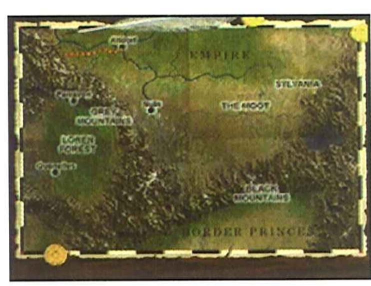
- Lanzallamas: ABAJO, DCHA., ABAJO, DCHA., DCHA.-C.
- Cuatro disparos: ABAJO, ABAJO, ARRIBA, DCHA.-C.
- Tres disparos: DCHA., DCHA., IZQ.-C, ABAJO-C.
- Dos disparos: ARRIBA, ARRIBA-C, ARRIBA, ARRIBA-C.
- Spray: ARRIBA, ABAJO, DCHA.-C, IZQ.-C.
- Escudo: ABAJO, IZQ., IZQ.-C, DCHA.-C.
- Velocidad: IZQ., IZQ., DCHA., DCHA., ARRIBA-C.

Warhammer: Dark Omen

PLAYSTATION



- Elección de nivel:
En la pantalla del menú principal selecciona opciones e introduce este código para acceder a un nivel concreto. Cada vez que lo pulses avanzará un nivel dentro de la pantalla que te anuncia que el truco se ha puesto en marcha.
Saltar de nivel: R2, R1, L2, R2, R1, R2





- Muchos más:
Para activar los siguientes trucos debes pulsar SELECT en la pantalla "Deployment" para entrar en un sub menú, y desde él activar los trucos. Si el truco funciona un cartel te lo hará saber.
Pasar batalla: R1, R1, L2, L2, R1, R2
Dinero extra: R1, L1, R1, L2, R1, R2
Toque de muerte: R1, L1, R2, R2, R1, R1
Cabezas pequeñas: L2, L2, L2, L2, R1, R2
Seleccionar a tu oponente: L2, L2, R2, L2, R1, R1
Reload: R2, R1, R2, R1, L2, R1

Shellshock

PLAYSTATION





- Lo mejorcito:

Con este truco podrás acceder a cualquier nivel, a las secuencias de video y a muchas cosas más desde un nuevo menú de opciones. Para ponerlo en marcha tienes que esperar a la pantalla del copyright de Core (la misma que la del título) y pulsar muy rápido ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA, ABAJO, ABAJO, DCHA., DCHA., CUADRADO. Si lo has hecho bien oirás un sonido y aparecerá la nueva pantalla. Por cierto, cada vez que mueras aparecerás de nuevo en ella.

Mortal Kombat Mythologies

NINTENDO 64

- Invencibilidad:

Este es el mejor truco que te puedes encontrar cuando no consigues terminar un juego. Para lograr tan ansiado regalo en este difícil juego sólo tienes que introducir como password TDFCLT. Pero ten cuidado porque sólo funciona con los golpes de tus contrincantes, así que si caes en alguna trampa apisonadora o algo por el estilo nadie te podrá ayudar y perderás un vida a pesar de estar utilizando el truco.





Beast Wars Transformers

PLAYSTATION

- Selección de nivel:

Pausa el juego y pulsa rápidamente ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., TRIANGULO, X, X, TRIANGULO, DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA mientras mantienes presionado el botón L2 y despausa el juego sin soltarlo.

- Armas:

Igual que antes con L2 pulsado y con el juego pausado pulsa rápidamente ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., TRIANGULO, X, CUADRADO.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Carlos Doñoro (Madrid)

Hola amigos de Hobby. Tengo una **PlayStation** y quería algunos trucos para **Crash Bandicoot**. Gracias por adelantado.

Pues tenemos un password por aquí guardado que seguro que te viene de perlas porque con sólo introducirlo se te abrirán todas las puertas. Toma nota: Triángulo (x4), X, Cuadrado, Triángulo(x4), Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo (x3), Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X.

Eduardo Rodriguez (Oviedo)

Hola, me llamo Eduardo y tengo el juego **The Legend of Zelda** para la **Game Boy** y necesito que me digáis como puedo pasar una especie de ratón que lanza una bola en la mazmorra Face Shine. Muchas Gracias.

Supongo que te referirás a la foca de un sólo ojo que lanza una pesada pelota. Para poder pasar por él usa el brazalete de poder y devuélvele tu a él la pelota.

Mauro

Hola, me llamo Mauro y me gustaría saber si tenéis algún truco de **Sega Rally Championship** de **Sega Saturn**. Espero vuestra respuesta, gracias.

Hay una manera de mejorar tus tiempos en los circuitos, como es lógico, practicando. Pero los entrenamientos resultan mucho más divertidos si puedes competir con alguien. Para hacer que aparezca un fantasma en el modo Time Attack realiza primero una vuelta con el coche Celica y, cuando vuelvas a intentarlo, no aceleres durante un par de segundos en la línea de salida y verás como sale disparado tu propio fantasma.

Adrián Sanjurjo (Gijón)

Hola, me llamo Adrián, necesito saber los trucos de personajes secretos del juego **Dragon Ball Final Bout** (menos el de Goku en 4° estado) para **PSX**. Muchísimas gracias colegas.

Para tener acceso a los seis personajes ocultos ve a la pantalla del título y pulsa Dcha., Izq., Abajo, Arriba, Dcha., Izq., Abajo, Arriba. Si lo has hecho bien, además de escuchar un sonido, al entrar en la pantalla de selección de personaje encontrarás 16 a tu disposición.

Zoilo Perrino Diéz (Palencia)

Hola, me llamo Zoilo Perrino. Tengo una **SNES** con el juego **Donkey Kong Country 3** y no encuentro ni el mundo ni las seis monedas DK que me faltan para pagar el nuevo automóvil. ¿Puedes ayudarme? Muchas gracias.

Para hacer aparecer el mundo oculto tienes que dar vueltas alrededor de cuatro piedras que hay cerca de Mekanos. Emergerá del agua del volcán Krematoa dentro del que está la cabaña de Boomer. Este oso cobra por abrir los niveles y

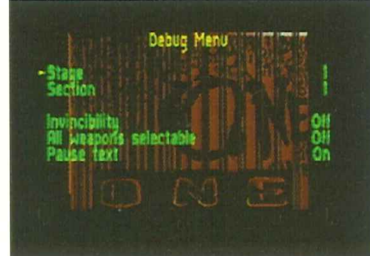
One

PLAYSTATION

- Menú Debug:

Para acceder a este nuevo menú debes introducir como password HEYBUDDY. Ahora verás como el nuevo menú ha aparecido y desde él podrás seleccionar nivel, área, hacerte invencible, etc. ¿Qué más le puedes pedir?





N 20

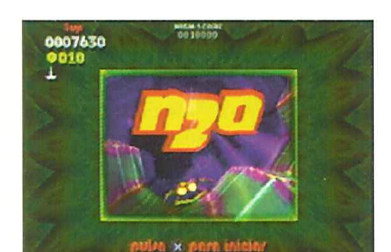
PLAYSTATION

- ¡Menudos trucos!:

Con estos dos códigos serás el amo del juego, nada se te resistirá, ya que podrás sobrevivir a cualquier problema y comenzar donde quieras. Sí, estamos hablando de los trucos más deseados: selección de nivel y vidas infinitas. Para activarlos ve a la pantalla de password (recordando como siempre que C=Cuadrado, T=Triangulo, O=Circulo y X=Cruz) e introduce:

COXTTXOX para seleccionar nivel

OXXTCTCO para contar con vidas infinitas





Courier Crisis

SATURN

- Personajes Secretos:

En este original juego hay escondidos dos personajes sorprendentes: un orangután y un extraterrestre. Para acceder a ellos ve a la pantalla de passwords e introduce

SAVAGEAPES para el gorila y

XFIFTYONEX para el alien.



- Passwords:

Como siempre, la lista más útil.

Nivel 1: EFLCIFCGKJ

Nivel 2: IFLCIFCCKI

Nivel 3: MFLCIFCOKJ

Nivel 4: AFLCIFCKKJ

Nivel 5: FHCLFIGCJL

Nivel 6: FLCLFICCIL

Nivel 7: FPCLFIOCJL

Nivel 8: FDCLFIKCJL

Nivel 9: KFLCIFCGII

Nivel 10: OFLCIFCCII

AeroGauge

NINTENDO 64

- Todos los circuitos y los vehículos:

En este tipo de juegos siempre cuesta hacerse con todas las opciones, para lo cual debes finalizar el juego, pero con este truco podrás optar a todo desde el principio. Para activarlo debes tener dos mandos conectados a la consola. Pulsar Start en el primero hasta llegar a al pantalla del título con las palabras "Push Start" en la parte de abajo. Ahora presiona en el segundo pad ARRIBA + ABAJO-C + R + L + Z (todos al mismo tiempo) y suéltalos. Después pulsa de nuevo Start (o A) en el primer mando para entrar en el modo "Grand Prix" y comprobar como ya tienes a tu disposición todos los circuitos y coches del cartucho. No es sencillo, pero ¡qué se le va a hacer!

Red Asphalt

PLAYSTATION

- Caos total:

En la pantalla del título pulsa ABAJO, DCHA., ABAJO, DCHA., CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO mientras pulsas L2 + R2. Ahora podrás entrar en este nuevo modo pero sólo podrás salir de él *reseteando* la partida.

- Todos los vehículos:

Para poder escoger todos los vehículos que tiene el juego pulsa TRIANGULO, TRIANGULO ARRIBA, ARRIBA, IZQ., DCHA., ABAJO, ABAJO, X, X en la pantalla del título mientras presionas L2 + R1. Si lo has hecho correctamente la pantalla se volverá negra.

Lucky Luke

PLAYSTATION

- Passwords:

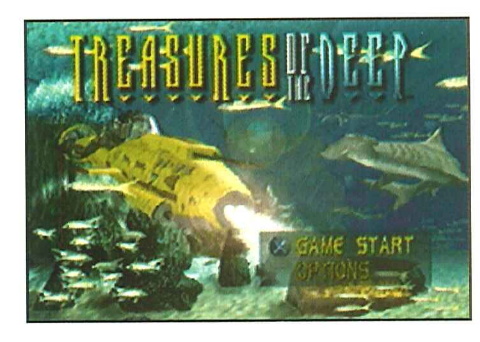
Aquí tienes los password de los diez niveles del juego y, para que lo tengas más claro, te ofrecemos los dibujitos.



Treasures of the Deep
PLAYSTATION

- Más trucos:

Hace unos números dimos un buen repaso a este juego pero, aunque parezca imposible, nos dejamos algunos buenos trucos sin publicar. Recuerda que debías introducirlos con el juego pausado y que sabrías que el truco había funcionado si volvías a la misión sin necesidad de volver a pulsar Start para quitar la pausa.





Todas las armas: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

Todo el equipo: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2.

Aire infinito: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ.

Continuaciones extra: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, R2, R2, R2, L2, L2, L2.

Acabar el nivel: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, X, X, X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, X, X.

Trucos a la carta

debes responderle "Let's do it, Boomer!" En cuanto a las seis monedas que te faltan no te puedo prestar demasiada ayuda porque no se las que has encontrado; pero no desesperes que seguro que las encuentras.

Guillermo Grafbigra (Sta. Cruz de Tenerife)

Hola, me llamo Guillermo. Quisiera que me dierais unos cuantos trucos para el juego **Fighters Megamix** de **Saturn**. Gracias

De todos los trucos que tenemos el más tentador es el de ser invencible pero lo cierto es que es complicado de obtener. Para ponerlo en marcha debes pasar 500 rondas y la opción "No Damage" se añadirá al menú Options Plus.

Joel Cano Nicolau (Lleida)

¡Hola! Me llamo Joel, tengo una **PlayStation** y un problema con el enemigo "Arma submarina" de **Final Fantasy VII**. Cuando entro en combate con él todo va bien hasta que me lanza un ataque que se llama "Tormenta de Aire" y acaba con todo mi equipo. ¿Podría ayudarme a saber que tengo que hacer para superar este ataque y acabar con "Arma"? ¡Gracias!

Para acabar con este peligroso enemigo no hay ningún truco, aunque seguramente tu problema principal es que llegas con poco nivel de experiencia. Procura aumentarlo antes de volverlo a intentar y, por supuesto, ve cargado de magias de invocación (sobre todo la de los "Caballeros de la Tabla Redonda") y vida por lo que pueda pasar. Es normal que te cueste un poco, se trata de un enemigo final.

Carolina

Hola, me llamo Carolina y me gustaría saber si tenéis algún truco de **Sonic Triple Trouble** o de cualquier juego de **Sonic** para la **Game Gear**. Un saludo.

Puedes conseguir dos nuevas opciones en el Sonic Triple Trouble. Para el Sound Test pulsa ARRIBA después del logo de Sega. Para ver la opción de tiempo de ataque pulsa ABAJO en lugar de ARRIBA.

Vigilante 8

PLAYSTATION

- Varios trucos:

Espera a ver los trucos que te proponemos a continuación porque una vez más te vas a quedar alucinado con la calidad de todos ellos. Ve al menú de opciones, ilumina "Game Status" y pulsa X y CIRCULO. Ahora introduce los siguientes password para activar todo estos trucos:

Coches y conductores:
WMNNWLHTSCUCLH

Ruedas gigantes:
MONSTER WHEELS

Misiles:
DEADLY MISSILE

Poca gravedad:
REDUCE GRAVITY

Invencibilidad:
I WILL NOT DIE

Secuencias de vídeo:
SEE ALL MOVIES (para verlas pulsa X con un personaje iluminado)

El mismo vehículo para ambos jugadores en el modo versus:
SAME CHARACTER

Modo Experto:
HARDEST OF ALL







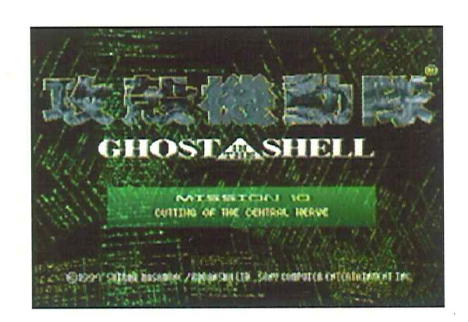


Ghost in the Shell

PLAYSTATION

-Selección de nivel:

Un juego como este se merece un truco tan bueno y útil como este. En la pantalla del título pulsa R2, R1, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, CUADRADO, R2, R2. Escucharás un sonido. Ilumina las palabras "Mision Start", pulsa X y presiona IZQ. o DCHA para escoger el nivel. Además este truco también activa el de las imágenes de video. Ilumina "Options" y presionando X encontrarás que tienes el camino abierto para ver todas las escenas de vídeo.





Bust a Move 2: Arcade Edition

NINTENDO 64

- Un mundo nuevo:

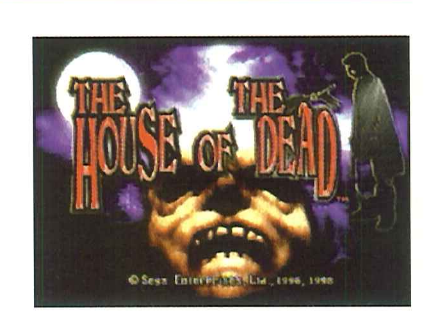
En la pantalla del menú principal pulsa L, ARRIBA, R, ABAJO. Un pequeño personaje verde aparecerá a la derecha de la pantalla y sabrás que el truco ha funcionado. Ahora escoge el modo puzzle en la pantalla de "Game Select". Aparecerán las palabras "Another World" justo debajo y escogiéndolas podrás ver un mundo nuevo.

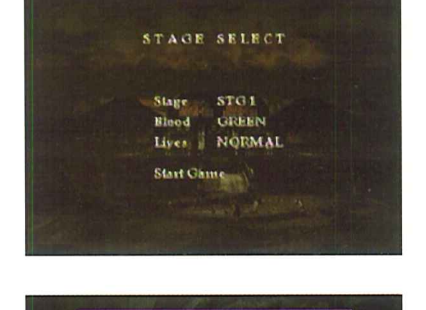
The House of the Dead

SATURN

- Menú de trucos:

Este debería ser el primer truco de todo juego porque lo mejor de todo es tener lo más imprescindible a mano. En la pantalla de selección de modo de juego pulsa L, R, R, L, L, R, L+R+START. Si lo has hecho correctamente un menú secreto aparecerá en el que podrás escoger número de vidas y nivel.





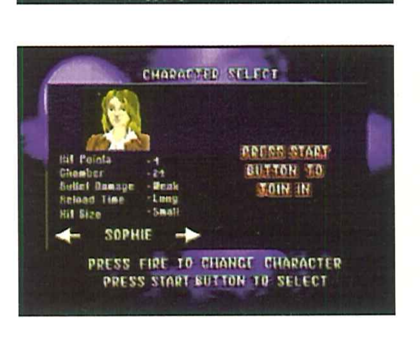
- Personajes secretos:

Comienza una partida en el modo SATURN y, en la pantalla de selección de personaje, pulsa L+R y sin soltarlos ARRIBA, ABAJO, X, Y, Z. Aparecerán dos nuevos personajes cada uno con distintas características.



- Escudo ilimitado y algo más:

En estos juegos parece que los programadores nos quieren hacer la vida imposible porque, además de tener que esquivar cada uno de los golpes de los contrarios, debemos estar atentos para no quedarnos sin munición en la pistola. Si lo que quieres es que ninguna de las dos cosas se vuelva a repetir pausa el juego y pulsa Y, Y, Y mientras presionas simultáneamente L y R. Vuelve al juego y verás como nunca tendrás que volver a cargar tu arma y además serás inmune a los ataques más fieros.



- La puntuación:

Para poder ver en pantalla como aumenta tu puntuación a medida que acabas con los monstruitos, pausa y pulsa X, X, X mientras presionas simultáneamente L y R.

Dead or Alive

PLAYSTATION

- Dos juegos de cámara:

Todos estamos acostumbrados a que cada vez que terminamos con éxito un combate nos muestren la repetición. Pero en este juego no sólo ocurre esto, sino que te permiten mejorarla cambiando algunos aspectos. Por ejemplo, hay veces en las que el movimiento final ha sido un poco raro y no vemos la posición final con claridad. En estas ocasiones utiliza el mando direccional para rotar la cámara y los botones R1 y L1 para manejar el zoom. Pero si lo que te ha pasado es que estabas un poco despistado y no sabes qué es lo que has hecho exactamente, pulsa CUADRADO+CIRCULO y utiliza el TRIANGULO para hacer que la imagen del último golpe vaya marcha atrás o hacia delante (más o menos como en el vídeo). Este último debes realizarlo siempre antes de que la palabra WINNER aparezca en pantalla.





Road Rash 3D

PLAYSTATION

- Saltando:

Hay una manera muy sencilla de saltar los obstáculos y quitarte a los coches que te molestan de en medio. Para hacerlo, cuando veas que te aproximas a un coche, pulsa X repetidas veces (haciendo de esta manera el caballito) y cuando estés a su altura presiona CUADRADO. Al principio puede resultar conplicado pero seguro que te divertirá.



NHL Breakaway 98

NINTENDO 64

- El perfecto jugador:

En la pantalla "Create Player" introduce como primer nombre Jim y como segundo Jung y verás como, después de haberlo hecho, todas sus estadísticas se ponen al máximo. Será increíble tener en tu equipo el mejor jugador de todos los tiempos.



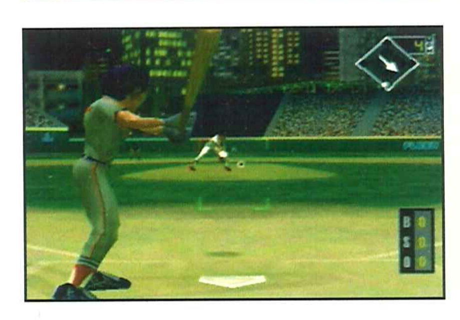
All-Star Baseball 99

NINTENDO 64

- Los jugadores más divertidos:

Pobres deportistas. Da igual de que juego se trate, los programadores siempre se encargan de ridiculizarles introduciendo ese tipo de trucos que les deforma de alguna manera el cuerpo. En este caso se trata de un código para hacer que la cabeza sea más grande. En al pantalla "Enter Cheat" introduce este código GOTHELIUM y al pulsar START verás la confirmación en la parte de abajo de la pantalla



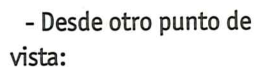


Armoured Core

PLAYSTATION

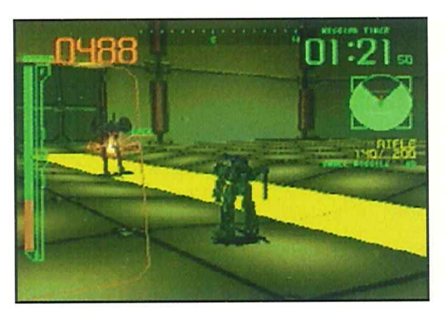
- Nuevo fondo:

En la pantalla para diseñar tu propio escudo pulsa L1+R1+SELECT y el fondo se volverá negro. Verás como es mucho más sencillo trabajar sobre él.



- Desde otro punto de vista:

En este juego podrás cambiar la perspectiva de ataque utilizando este truco. En pleno combate pulsa CIRCULO+X+START. Cuando quites la pausa verás como la cámara tiene otro tipo de movimiento. Ten cuidado porque puede que al principio no te resulte fácil el manejo.



Tetris Plus

PLAYSTATION

- Selección de nivel:

Escoge la opción "Puzzle Mode" y selecciona "Password". Pulsa ABAJO, ABAJO, DCHA., ARRIBA, ARRIBA, DCHA., ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, DCHA. Repite el mismo código otra vez y después presiona X. El color de los bloques será Azul, Rosa, Verde, Azul, Rosa, Verde. Una pantalla de selección de nivel aparecerá cuando ganes.


PSYGNOSIS
PlayStation
A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
REGLA 157 N
'Se impondrá una penalización de tiempo al piloto que, a juicio de los comisarios, adelante innecesariamente a otro piloto durante la primera vuelta.'
FIA Sporting regulations.
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. " " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CONCURSO

CONFIDENCIAL TOP SECRET*
CONFIDENCIAL TOP SECRET*

A: TODOS LOS LECTORES DE HOBBY CONSOLAS
DE: INFOGRAMES
OBJETIVO: GANAR UN MONTÓN DE PREMIOS

EL SERVICIO SECRETO DE INFOGRAMES TE PROPONE UNA MISIÓN EN LA CUAL DEBERÁS DEMOSTRAR TU AUDACIA. PARTICIPA Y LLÉVATE INCREÍBLES PREMIOS CUMPLIENDO CON ÉXITO LOS OBJETIVOS QUE A CONTINUACIÓN TE PROPONEMOS.

¡¡ BUENA SUERTE!!

OBJETIVO 1: EL INTRUSO

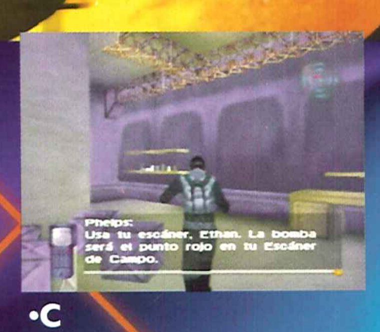
EN ESTE SUBMARINO NUCLEAR SE HA COLADO UN PERSONAJE MISTERIOSO ¿SABES EN CUAL?



•A



•B



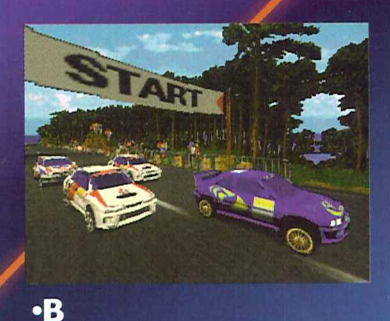
•C

OBJETIVO 2: PANTALLA FALSA

EL ENEMIGO PARA DESPISTARTE HA INCLUÍDO UNA PANTALLA DE OTRO JUEGO. ¿SABES QUÉ PANTALLA ES?



•A



•B


•C

OBJETIVO 3: CUARTEL GENERAL DE LA CIA

ESTA ES POSIBLEMENTE LA ESCENA MÁS FAMOSA DE MISSIÓN: IMPOSIBLE, PERO ¿SABES QUÉ OBJETIVO TENÍA EL PROGATONISTA?





A• ENTRENARSE PARA TRAPECISTA

B• PRACTICAR EL PUENTING

C• APODERARSE DEL RESTO DE LA LISTA DE AGENTES.



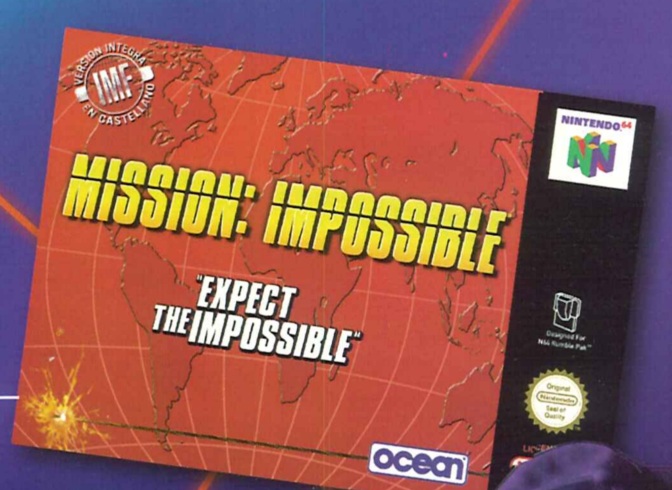




MISSION: IMPOSSIBLE

250 premios no deben faltar a todo buen agente:

75 Camisetas para que luzcas en tus misiones



25 Cartuchos de Mission:Impossible

75 Gorras para que no se te enfríen las ideas



15 Relojes para llegar a tiempo a los sitios



75 Mochilas para que guardes tus objetos secretos.

10 Chubasqueros exclusivos de Mission:Impossible

Bases del concurso MISSION:IMPOSSIBLE

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO MISSION:IMPOSSIBLE
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTICINCO, y sus remitentes serán premiados con el siguiente lote de premios: cartucho para Nintendo 64, mochila, gorra y camiseta de Mission: Impossible. A continuación DIEZ ganadores recibirán el siguiente lote de premios: chubasquero, mochila, gorra y camiseta. Otros DIEZ premiados más recibirán un lote con los siguientes artículos: rejoj, mochila, gorra y camiseta. Y por último se repartirán VEINTICINCO lotes de mochila, gorra y camiseta. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de septiembre al 30 de octubre de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Noviembre de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Diciembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre.................................

Apellidos.................................

Dirección.................................

Localidad ....

Provincia ....

C. Postal ....

Teléfono ....

Respuestas:.................................

1- ....

2- ....

3- ....

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

«TR3» y Dual Shock

Hola Yen, tengo una PlayStation y unas preguntas:

Ya he oído muchas veces que «Resident Evil 3» sale en Dreamcast, ¿quiere esto decir que los usuarios de PlayStation nos quedaremos sin jugar con la tercera parte?

No, que vaya a haber un «Resident Evil» para Dreamcast (llámale tres o cuatro) no significa que no vaya a salir para otra consola.

¿Cuándo va a salir «Tomb Raider 3»? ¿De qué manera afectará al juego el Dual Shock?

Va a salir en noviembre. Con el Dual Shock podrás optar por jugar con el stick analógico de manera que sea más fácil moverte en 3D. Además, para andar no tendrás que pulsar ningún botón ya que dependiendo de la intensidad con la que muevas el stick Lara irá más rápido o más despacio. Por supuesto, notarás las vibraciones propias del Dual Shock al disparar o al recibir impactos.

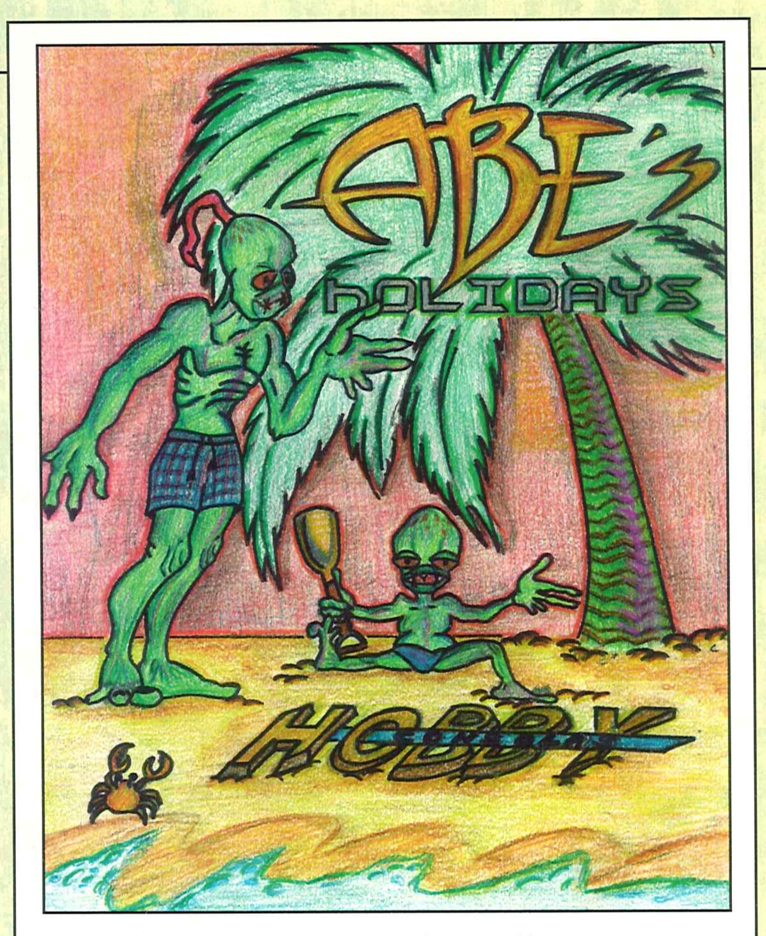
¿Me recomiendas «Duke Nukem 3D»? Es que lo he visto a 3.500 pelas.

Pues si te gustan los shoot'em up subjetivos, es decir, los juegos tipo «Doom», este es uno de los mejores. Y el precio tampoco está nada mal, así que adelante.

Una curiosidad, tengo el «Mortal Kombat Trilogy» en Platinum y todavía no he conseguido arrojar a ningún rival a los pozos con pinchos, ¿cómo lo hago? ¿hay que realizar algún fatality?

Sí señor, tienes que realizar un movimiento especial, lo que se llama un Pit Fatality. Si no recuerdo mal, hay algunas escenarios más con este tipo de fatalities...

Yo (Cuenca)



Después de semejante odisea lo que Abe menos necesita es un éxodo, la idea de José Félix Villena (Murcia) es mucho mejor: unas buenas vacaciones.

Fútbol y velocidad

Hola Yen, tengo una PlayStation y unas cuantas dudas que espero que puedas contestarme. Gracias.

¿Cuál me recomiendas entre «Colin McRae», «Gran Turismo» o «Tommy Makinnen»?

Creo que me quedaría con «Gran Turismo» por su gran número de coches y opciones de juego. Ahora que si los rallies te gustan más, tampoco te vas a equivocar comprando «Colin McRae Rally».

Para jugar a «Jungla de Cristal» ¿es necesario comprarse la pistola?

No es necesario, la parte del juego dedicada al arcade de disparo se puede jugar sin problemas con el pad aunque, claro, no es lo mismo.

¿Va a salir algún día el «PC Fútbol» para PlayStation?

Gremlin ha hecho una versión para PlayStation de «PC Fútbol» de llamada «Premier Manager'98» que desgraciadamente no tiene muchas posibilidades de llegar a España porque sólo trata de la liga inglesa.

¿Qué juego de pistola es mejor «Time Crisis», «Point Blank» o «Lethal Enforces»?

Sin duda alguna «Time Crisis».

José Manuel Vaello (Valencia)

Jugando con lo mejor de lo mejor

Hola Yen, soy un zamorano que está acabando con los ciudadanos de Racoon City desde hace unas semanas y quisiera que me contestases a estas preguntas:

¿«Dragon Ball Final Bout» o «Tekken 3»? ¿Cuál es más duradero, divertido y espectacular?

Pues hombre, sin duda «Tekken 3», es mucho mejor en todos los aspectos.

Quiero un juego de coches que me dure bastante tiempo y he pensado en «Gran Turismo», pero de aquí a Navidades ¿no llegará otro mejor?



José Antonio Fernández ha tenido una idea genial: unir personajes de la talla de Link y Mario en una aventura estilo «Banjo-Kazooie». Que tomen nota en Nintendo.

¡¡Gracias Sony!!

Sí señor, muchas gracias, por haber sacado al mercado la fantástica PlayStation y por haber llevado la política que ha hecho que la mayoría del pastel os la hayáis comido vosotros. Porque los más beneficiados somos nosotros. Sí, tú que te decantas por Sega, o tu vecino que tiene la Nintendo 64, porque si la PlayStation no hubiera visto la luz seguro que todavía estaríamos pagando 15 O 16.000 pesetas por un juego de Nintendo 64 y no 9.000 como ahora. Cuanta más competencia haya más ganaremos todos.
Pero esto no acaba aquí, porque en menos de un año nos llega la impresionante Dreamcast y creo que si no hubiera sido por la PlayStation Sega no hubiera sacado esta nueva consola tan potente que hace que vuelva a confiar en Sega.
En fin, gracias, Sony.

Alfonso Romero (Barcelona)

No, tranquilo, es una comprar de la que no te vas a arrepentir. A finales de año saldrá «Toca Touring Car 2» que tiene una pinta soberbia, y un juego de Infogrames llamado «C3 Racing» que tampoco está mal, pero no le hacen sombra a «Gran Turismo».

¿Me gustará «Resident Evil Director's Cut»?

Siendo como eres un fan de «RE» seguro que te gusta aunque tienes que tener en cuenta que gráficamente no es tan espectacular como la segunda parte. Además es más difícil...

Javi (Zamora)

Game Boy Color

Hola Yen. Tengo unas dudas que espero que me resuelvas:

Estoy pensando en comprarme una Game Boy Poket? ¿Tú te la comprarías ahora que va a salir la de color? ¿Tiene futuro la Game Boy?

Estando a punto de salir la Game Boy a color yo me esperaría y me compraría la de color, que, aunque se use con juego normales, se ve a las mil maravillas. ¿Tú crees que si Game Boy no tuviera futuro se iba a poner a la venta una nueva en colores? Tranquilo, parece que ahora mismo la Game Boy es la consola con más futuro.

¿Los juegos para la consola de color serán compatibles con la Poket y a la inversa?

Sí, todos los juegos serán compatibles, sólo que algunos tendrán más colores que otros.

Dime los cinco mejores juegos para Game Boy.

Decirte los cinco mejores así en absoluto es dificilísimo con una consola que lleva tanto tiempo en el mercado, pero sí te puedo decir cinco de los mejores que puedes encontrar a un buen precio además: «Zelda» (que va a salir en colores) de aventura; para el puzzle me quedo con «Bust a Move 3», en deportes me vale el «V-Rally», uno bueno de plataformas y acción es «Turok» y si te gusta la lucha el sensacional «King of Fighters. Heat of Battle».

Antonio M. Chilet (Valencia)

La eterna duda

Hola Yen, me gustaría que me aclarases algunas dudas:

Quiero comprarme una consola y el precio no me importa. ¿Qué consola te comprarías tú, la Nintendo 64 o la PlayStation?

Échate un vistazo a los juegos de cada una de ellas y mira cuales van más con tus gustos y con tu estilo. La que tenga más juegos de los que a ti te divierten es la consola que debes comprar.

¿Cuál tiene más calidad en sus juegos? ¿Cuál tendrá más futuro?

En las dos consolas hay juegos gráficamente alucinantes y juegos gráficamente pobres, es imposible generalizar. En cuanto a futuro, ambas tendrán más o menos la misma vida aunque lo lógico sería que Nintendo 64 tardara algún tiempo más en ser sustituida.

En el mundo del fútbol ¿cuál crees tú que tiene mejores juegos? ¿Y en un futuro?

Por variedad PlayStation tiene más juegos de fútbol, pero en cuanto a calidad a mi me parecen mejores los de Nintendo 64 aunque nadan ahí, ahí. El futuro parece que va a seguir con una tónica semejante.

¿Por qué se vende más la PlayStation que la Nintendo 64? ¿Puede ser que la Nintendo 64 sea infantil?

PlayStation tiene más variedad de géneros, incluso tiene géneros que Nintendo 64 no ha tocado nunca como la estrategia, la aventura gráfica o el RPG. Al haber más variedad es más fácil que haya más gente que encuentre en PlayStation justo lo que estaba buscando. También puede influir el hecho de que los juegos de N64 tienen un aire infantil, aunque en realidad, de infantiles nada.

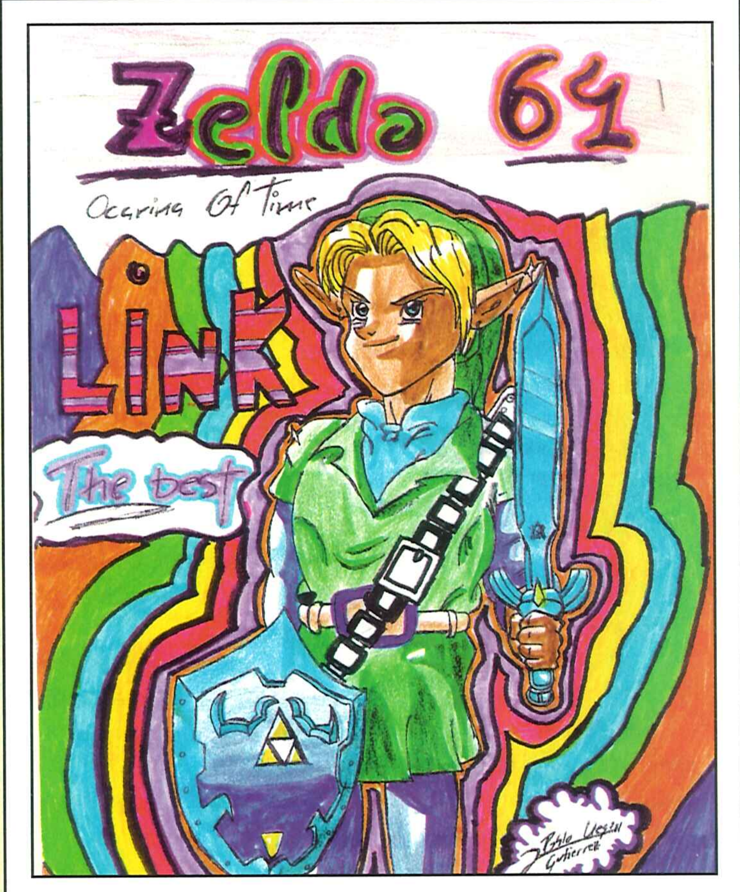
Pepe García (Zaragoza)

Saturn: nada nuevo

¿Qué tal Yen? Yo bien, pero mi Saturn... Bueno, a ver si me puedes responder a estas preguntas:

Sé que a Saturn le queda poca vida, pero ¿es cierto que «Deep Fear» es el último juego de Sega?

Según Sega, no tienen previsto lanzar ningún otro título para Saturn.



Para Pablo Vega, de Valladolid está claro quien va a ser el héroe de estas Navidades, nada más y nada menos que Link en el esperadísimo «Zelda 64».



Tras un año de su lanzamiento «Final Fantasy VII» sigue siendo uno de los habituales de la sección. El artista es esta vez David López Moraleja de Madrid.

¿Hay posibilidades de que «FIFA'99» y «NBA Live 99» salgan para Saturn?

Pues la verdad es que no.

En una tienda de importación decían tener «Virtua Fighter 3» para Saturn. ¿Es posible? Si es así, ¿lo traerá Sega a España?

Es tan verdad como que ya tiene una Dreamcast con el «Sonic» y el «Tomb Raider». Como te creas todo lo que anuncian en esas tiendas...

Carlos Casado Freire (Vigo)

De todo para N64

Hola Yen: Tengo una Mega Drive y me acabo de comprar la N64 con el «Mario 64» y la Game Boy Poket con la GB Camera y el «Donkey Kong land 2». Tengo unas preguntas que hacerte:

Teniendo en cuenta que ya he jugado al «FIFA» en Mega Drive y no me gustó, ¿Cuál me recomendarías para la Nintendo 64 el «ISS'98» o el «Copa del Mundo»?

La mecánica de «FIFA» sigue siendo la misma que en los 16 bits, así que yo que tú me compraría el «ISS'98».

Me gustaría comprar un juego de carreras, ¿Me recomiendas «GT 64» o hay otro mejor?

Te recomiendo «F-1 World Grand Prix» si te gustan los simuladores de Fórmula 1.

Habiéndome gustado mucho «Mario 64», ¿Crees que haría bien en comprarme «Banjo-Kazooie»?

Sí, seguro que te gusta tanto o más que «Mario 64».

En lo que a tipo «Tetris» se refiere, ¿cuál es mejor «Wetrix» o «Bust A Move 2»?

Lo primero decirte que de «Bust A Move» va a salir muy pronto la tercera parte, que está mejor.

Dicho esto, contesto a tu pregunta. Resulta que son dos tipos de puzzles tan diferentes que es bastante difícil saber cual te va a gustar más. Yo te recomiendo «BAM» porque ese seguro que te gusta mientras «WetriX» es de esos juegos que puedes adorar u odiar. (Yo lo adoro).

Aarón González Suárez (Toledo)

Jugar a la consola en el monitor del PC

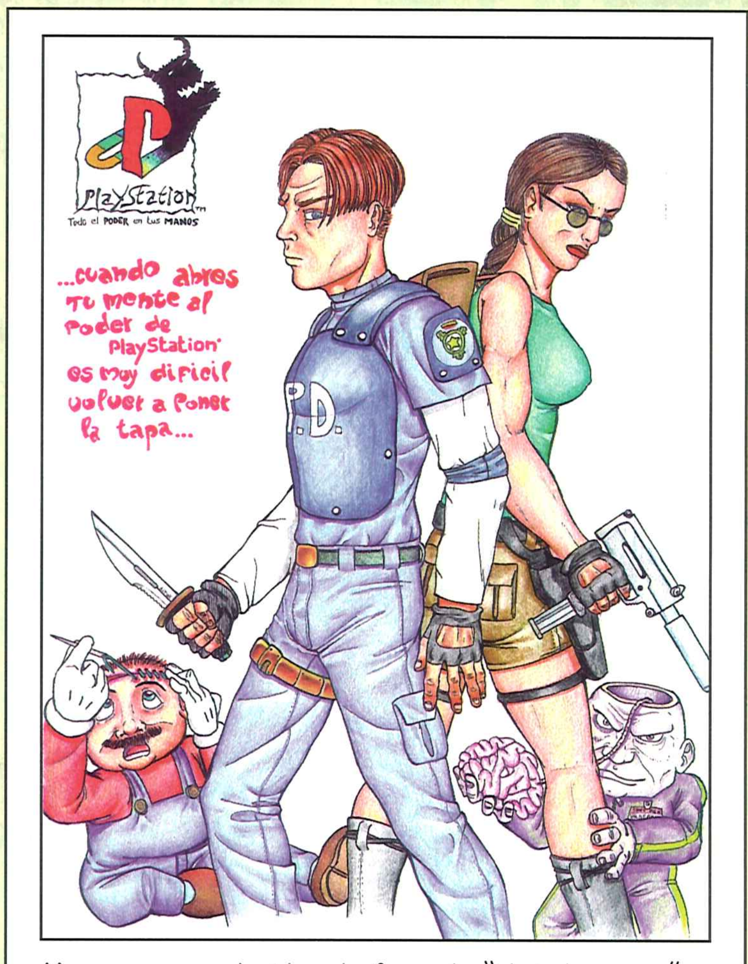
Hola Yen, hace años que leo tu revista. Tengo una PlayStation y espero que me resuelvas las dudas que tengo:

¿Si me suscribo a la revista tendría que pagar los gastos de envío todo el año? ¿Qué ventaja supondría?

No, los gastos de envío sólo se pagan una vez. Te asegurarías tener la revista todos los meses y además en casa. Si hubiera algún regalo especial o video que aumentara el precio de la revista tú no pagarías este aumento y por último te llevas el regalo de suscripción, que en este caso es un pad para la consola que tú quieras.

¿Es verdad que han sacado un periférico para poder jugar con la consola en el monitor del ordenador? ¿Pese a que mi ordenador es un 386 a 40 con tarjeta VGA podría conectarlo? ¿Cómo se llama y donde lo puedo encontrar? Aunque la verdad, me iría mejor algo para jugar en una tele que no tiene euroconector. Infórmame, muchas gracias:

Efectivamente han sacado un periférico llamado Jam!!! (lo puedes conseguir en los Centros Mail) que te permite conectar una consola al monitor del ordenador.



Me parece que la idea de Sony de "abrir la mente" no es precisamente ésta que con tanto detalle nos describe Daniel Valderrama Losada, de Madrid.

Da igual el ordenador que tengas porque lo que importa es el monitor. Vale 9.990 pts y la verdad es que se ve mejor que en la tele y todo, siempre que el monitor de PC sea en color y esté en buenas condiciones, claro.

De todos modos, si lo que quieres es ver la consola en una tele sin euroconector tienes un remedio más sencillo que es hacerte con un cable RF que cuestas unas 3000 pesetas. Simplemente conectas la consola por la toma de antena de la TV y luego sintonizas el canal.

Nuria García (Barcelona)

...Y un poco más

¿Qué tal Yen? Trabajando, supongo. Bueno tengo una PlayStation y unas grandes dudas. Ahí van:

¿Crees que con las "pocas" unidades vendidas de «FFVII» los de Sony traducirán «FFVIII»?

Seguro que sí, ¿pero no es un poco pronto para preocuparse?

¿Te comprarías «FFVII» ahora o esperarías al «FFVIII»? ¿Qué tal está «Alundra», no son sus gráficos un poco malos?

Sí, me lo compraría, porque las aventuras son siempre diferentes y no te ibas a arrepentir de tener los dos. Además, «FFVIII» todavía va a tardar un poco en salir.

«Alundra» es una gran aventura y sus gráficos no son malos, son diferentes a los de «FFVII».

¿En qué se diferencia un RPG de un Action RPG? ¿Es igual el sistema de lucha?

Se diferencian precisamente en el sistema de lucha. En el RPG se juega por turnos y sobre todo a base de estrategia, mientras en los Action RPG las peleas son casi como en los arcades y la habilidad tiene casi más importancia que la elección adecuada de armas o hechizos.

¿Crees que he hecho mal comprando la PlayStation estando tan cerca la Dreamcast y se habla ya de la PlayStation 2?

No, PlayStation 2 va a tardar mucho en salir y Dreamcast no tiene porque hacer daño a PlayStation. Tranquilo.

Alejandro Sánchez (Cádiz)

Opinión

Más por menos.

Lo primero que quiero decir es que me encantan los videojuegos y desde mi querido Commodore hasta hoy no ha pasado un sólo día que no haya tenido un rato para este personal placer.
Dejo claro que estoy contra la piratería y que todo lo que tengo es más original que mi nombre, pero de importación, ya que salvo excepciones como «Gran Turismo» o juegos traducidos como «Resident Evil» o «Final Fantasy VII», todos los juegos japoneses dan mil vueltas a los europeos. Por poner unos ejemplos, «Castlevania X» llevaba un libro y un CD de música, o el doble CD de «Moto Toon 2», por lo hablar de «Metal Gear Solid» que sale con un pack que ya quisiera yo, o el CD de música de «Burning Rangers». Es más, ¿se han fijado en la contraportada del «Resident Evil 2 americano?

Yo me pregunto que ¿por qué pagando más por los juegos que en USA o Japón tenemos menos cosas y más feas?

Vamos a provechar este dibujito de Vicente Dasí López, de Burjas para avisaros de que la versión para Nintendo 64 de este juego tiene una pinta...

Deporte en N64

¿Qué tal Yen? Yo me llamo Aaron, tengo una Nintendo 64 y te quiero hacer unas preguntitas:

Me apasionan los juegos de tenis, pero no hay ninguno para mi consola, ¿podrías decirme si va a salir alguno para N64?

Sí, va a salir el «All Star Tennis'99», de Ubi Soft, que estará sobre noviembre o diciembre en las tiendas. Tiene ocho tenistas reales, cuatro hombres y cuatro mujeres y una gran pinta. Si quieres hacerte una idea de cómo va a ser échale un vistazo al comentario que este mes llevamos de la versión para PlayStation.

Para mi cumpleaños me van a regalar dos juegos, uno de aventura y otro de fútbol y no sé si decidirme por el «ISS'98» o el «FIFA'99». ¿Podrías decirme cuál elegir?

No he tenido ocasión de jugar al «FIFA'99», pero imaginemos que va a ser tan bueno como siempre. «FIFA» es simulación en todos los sentidos, mientras «ISS» es más fácil de jugar sin dejar de ser un auténtico espectáculo. «FIFA» tiene equipos y jugadores reales, ligas, competiciones europeas pero «ISS´98» no. Eso sí, «FIFA´99» no va a salir hasta marzo. Tú mismo.

Aaron manso (Barcelona)

¿Qué me compro?

Saludos Yen. Tengo una PlayStation desde las pasadas Navidades y me preguntaba:

¿Sacarán algún juego de rol basado en los libros de "Crónicas de la Dragonlance" para esta consola?

Pues la verdad es que no sé nada, salvo que ya apareció un


Hago lo que quiero, donde quiero, cuando quiero, y como quiero.
Ya puedes personalizar tu consola PSX, con todos tus equipos preferidos, personajes, y mil aventuras. Lo mejor es que lo puedes hacer tantas veces quieras. Porque La Megastik es un nuevo producto rígido y absolutamente removible.
Desde ahora, tu consola sera como tu quieras que sea en el momento que sea, y cuando tu lo decidas.
Pero lo mejor es su gran precio, 1.990 de p.v.p.No te pierdas esta gran novedad e impon tu personalidad, con MEGASTIK.
RESIDENT EVIL 2
megastik
Decora tu consola PSX
Pega y despega cuantas veces quieras.
Distribuido por 3G Games S.L P.V.P 1.990
Tef 91-552 9166 Fax 91- 433 1644

juego para Master System basado en esta genial serie de novelas.

¿Cuál prefieres de estos RPG «Alundra», «Wild Arms» o «Breath of Fire 3»?

Yo me quedaba con «Alundra» y después con «Wild Armas» que están traducidos.

¿«Mortal Kombat 4» o «Tekken 3»?

Aunque «Mortal Kombat 4» es un juego soberbio, «Tekken 3» es una auténtica maravilla. De todos modos tus gustos en cuanto a estilo de lucha son los que de verdad tienen la última palabra.

Iván Díaz Lombardero (Madrid)

Bajan los precios

Hola Yen, tengo una Nintendo 64 y me gustaría que me respondieras unas preguntillas:

¿Es verdad que la Nintendo 64 va a costar 19.990 pesetas? ¿Si es así eso quiere decir que vende poco?

Sí, cuesta ese dinero. Y no, no significa que venda poco, simplemente los precios de fabricación se abaratan y la consola tiene que hacerse más competitiva. Cuesta lo mismo que PlayStation que también ha bajado de precio.

¿Qué juego me recomiendas entre «Extreme G2» y «F-1 World Grand Prix»?

Depende que es lo que más te guste. «F-1» es un simulador de los buenos con todo tipo de detalles gráficos y jugables. Sin embargo «Extreme G2», que todavía no está a la venta, es un arcade de velocidad pura que te propone correr por correr. La decisión es muy personal.

Ordéname estos juegos en el orden que te los comprarías cuando estén todos a la venta: «Banjo-Kazooie», «Rayman 2», «Gex 64», «Tonic Trouble», «Conquer 64».

Muchos de estos juegos aún tardarán bastante tiempo en ponerse a la venta y, por lo tanto, es difícil saber si lo que prometen ahora va a ser una realidad al final. Yo me compraría «Banjo-Kazooie» que ya está en las tiendas y esperaría a «Gex 64» y «Rayman 2» que son los que están más cerca y tienen mejor pinta.

Mi hermano quiere el «Turok 2», pero a mi me gusta más «Mission: Impossible» ¿Cuál te comprarías tú?

«Turok 2» es más largo, pero Mission: Impossible» es más variado y original. ¿No pueden ser los dos? Si me obligaras a elegir creo que me quedaría con «Turok 2», pero aún no ha salido a la venta y me tocaría esperar...

«Zelda 64» o «Mario 64» ¿Quién superará a quien?

Todo parece indicar que «Zelda 64» va a superar incluso al mismísimo «Mario 64». Habrá que esperar para verlo, pero...

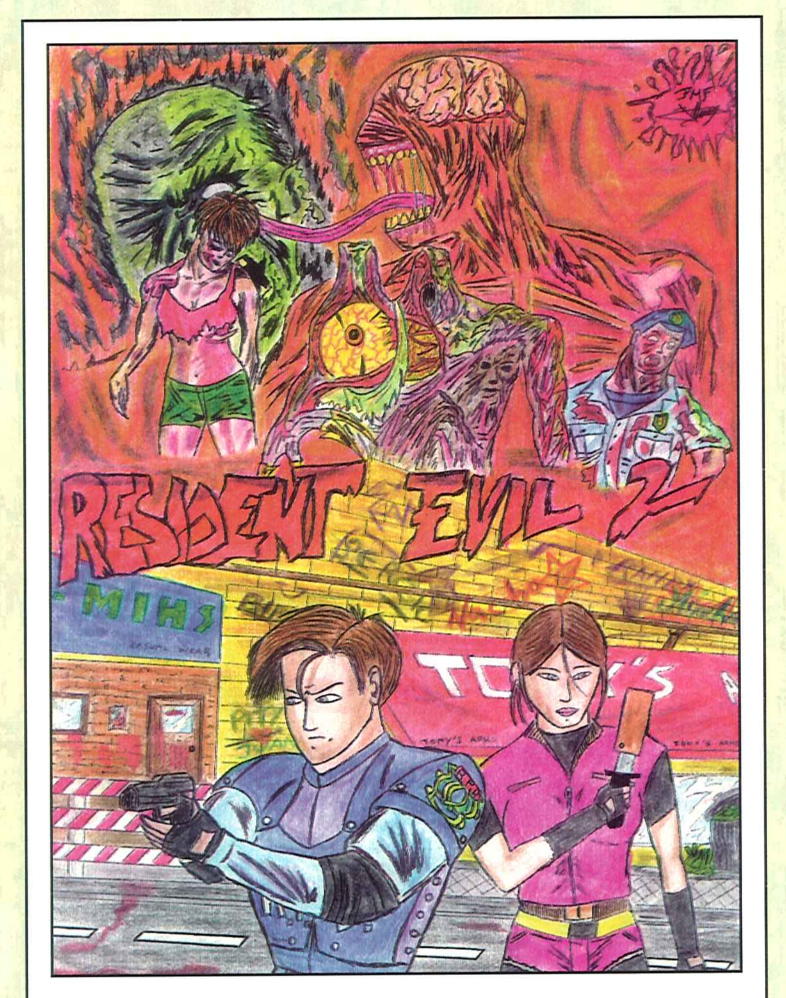
Francisco Javier Sanz (Madrid)

Opinión

El Fallo de Nintendo 64.

Un saludo a todos los nintenderos de España. La Nintendo 64 es una consola muy buena, pero el error más grave que ha cometido ha sido el de programar los juegos en cartucho y no en CD como PlayStation. ¿Cómo es que la PSX con 32 bits, saca juegos como «Resident Evil 2» o «Gran Turismo» que dan 1000 vueltas a los de Nintendo 64? Pues ahí está la respuesta: en el CD cabe más memoria que en un cartucho y la PlayStation puede hacer "intros" alucinantes y que se oigan voces traducidas y otras muchas cosas. Si Nintendo hubiera sacado su consola con CD quizá ahora sería la más vendida y la mejor. ¿Por qué Nintendo no ha querido el CD? ¿Por hacer más dinero con los cartuchos? ¿Por miedo a la piratería? Sea cuál sea la causa ese ha sido el gran error de Nintendo.

Francesc Albó (Gerona)



Fermín Minaya Flores, de Madrid, como otros muchos artistas de esta sección, ha encontrado inspiración en la belleza, la dulzura, pero ¿qué digo?

Opinión

Si hay algo sobre el sector que quieras contarnos, una queja o una felicitación que transmitir, envía tus cartas al Teléfono Rojo, indicando en el sobre Opinión.



Envía tus dibujos a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes.
Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir entre esta práctica agenda de Dragon Ball, la bolsa de PlayStation, o el reloj de Nintendo.

concurso Blaze

¡Tenemos 100 regalos para ti!

BLAZE
VIDEO GAME ACCESSORIES

Participa
y llévate uno de estos fantásticos
REGALOS.



50 llaveros de Nintendo 64.

Es muy fácil, tan sólo tienes que enviarnos tu cupón lo antes posible. Las cien primeras cartas recibirán automáticamente su regalo.

¡¡DATE PRISA, TENEMOS UN MONTÓN DE REGALOS PARA REPARTIR!!



25 mandos "HYPER" para PlayStation

25 pistolas "SCORPION" para PlayStation

Bases del concurso BLAZE

1. Podran participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO BLAZE

2. Las VEINTICINCO primeras cartas recibidas serán premiadas con una pistola "SCORPION" para consola PlayStation. Las VEINTICINCO siguientes con un mando "HYPER" para PlayStation.Y por último las CINCUENTA siguientes recibirán un llavero de Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de septiembre al 30 de octubre de 1998.

4. Los ganadores se publicarán en el número de Diciembre de la revista Hobby Consolas.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARDISTEL , BLAZE Y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ____________________

Apellidos ____________________

Dirección ____________________

Localidad ____________________

Provincia ____________________

C. Postal ____________________

Teléfono ____________________

HOBBY CONSOLAS

Ganadores del III Concurso Nacional Mangas & Videogames

1º Premio 200.000 ptas.:

Francisco Rocha Atrio .... Coslada - Madrid

2º y 3er Premios 100.000 ptas:

Miguel San Nicolás Pérez .... L'Hospitalet de Llobregat - Barcelona

Francisco Javier Gamboa Andrades .... Málaga

4º al 7º Premio 25.000 ptas:

Alejandro Ruíz García .... Málaga

José Miguel Puche Díaz .... Yecla - Murcia

José Luis Platero Pérez .... Requena - Valencia

Pablo A. Sánchez Nogueiras .... Madridejos - Toledo

20 Lotes de Películas, Póster gigante de Dragon Ball y colección de cómics:

Fernando Monllor Pérez .... Alicante

Juan Luis Rueda Rojas .... Puerto de Santa María - Cádiz

Darío Fas Marín .... Vall D'uixo - Castellón

Salvador González Martín .... Madrid

Alicia Guillén Lasaña .... Valencia

Roberto Aguilar Rosado .... Jerez de la Frontera - Cádiz

Juan Daniel Iriarte Ochoa .... Burlada - Navarra

Juan Carlos Ramírez Chacón .... Pedro Abad - Córdoba

Daniel Cánovas Juárez .... Barcelona

Eduardo Tasis Fernández .... Barcelona

David Amador Pinto .... Dos Hermanas - Sevilla

Pablo Sánchez Solís .... Esplugues de Llobregat - Barcelona

Luis Sebastián Muelas .... La Unión - Murcia

Félix Llorente Sobrino .... Sabadell - Barcelona

Laura Pérez Seguer .... Zaragoza

Jordi Tarragona Murillo .... Cerdanyola - Barcelona

Francisco López Cierto .... Boiro - La Coruña

Marina García Ruíz .... La Línea - Cádiz

Luis Miguel Guillén Domínguez .... Madrid

Eva Richarte Prieto .... Hospitalet de Llobregat - Barcelona

5 Pósters Gigantes de Dragon Ball y colección de cómics:

Guillermo Cebrián Soriano .... Albacete

David Soto Brown .... Palma de Mallorca - Baleares

Miriam Alvárez Morales .... Badalona - Barcelona

Mara Príncipe Vicente .... Cádiz

Miguel Angel Murillo Fraga .... Alella - Barcelona

Francisco Rocha Atrio.

DE RESCATE

LARA...

...MARIO...
...YOSHI...
...LINK...
...HEMOS LLEGADO.

Castillo del Malo

¡VAMOS CHICOS! AHORA NO DEBEMOS DESFALLECER, SIENTO SU MALDAD AQUI CERCA.
¡Y ÉL TIENE A MI PAJARITO ¡NO SE LO PERDONARE NUNCA!

PERO SONIC... ES MUY PELIGROSO ¿VAS A ARRIESGAR TU VIDA POR UN FLICKY?

SI

SI, LA TUYA SI, PERO.... ¿Y LA MIA?

PUES TAMBIEN. TONA PALO

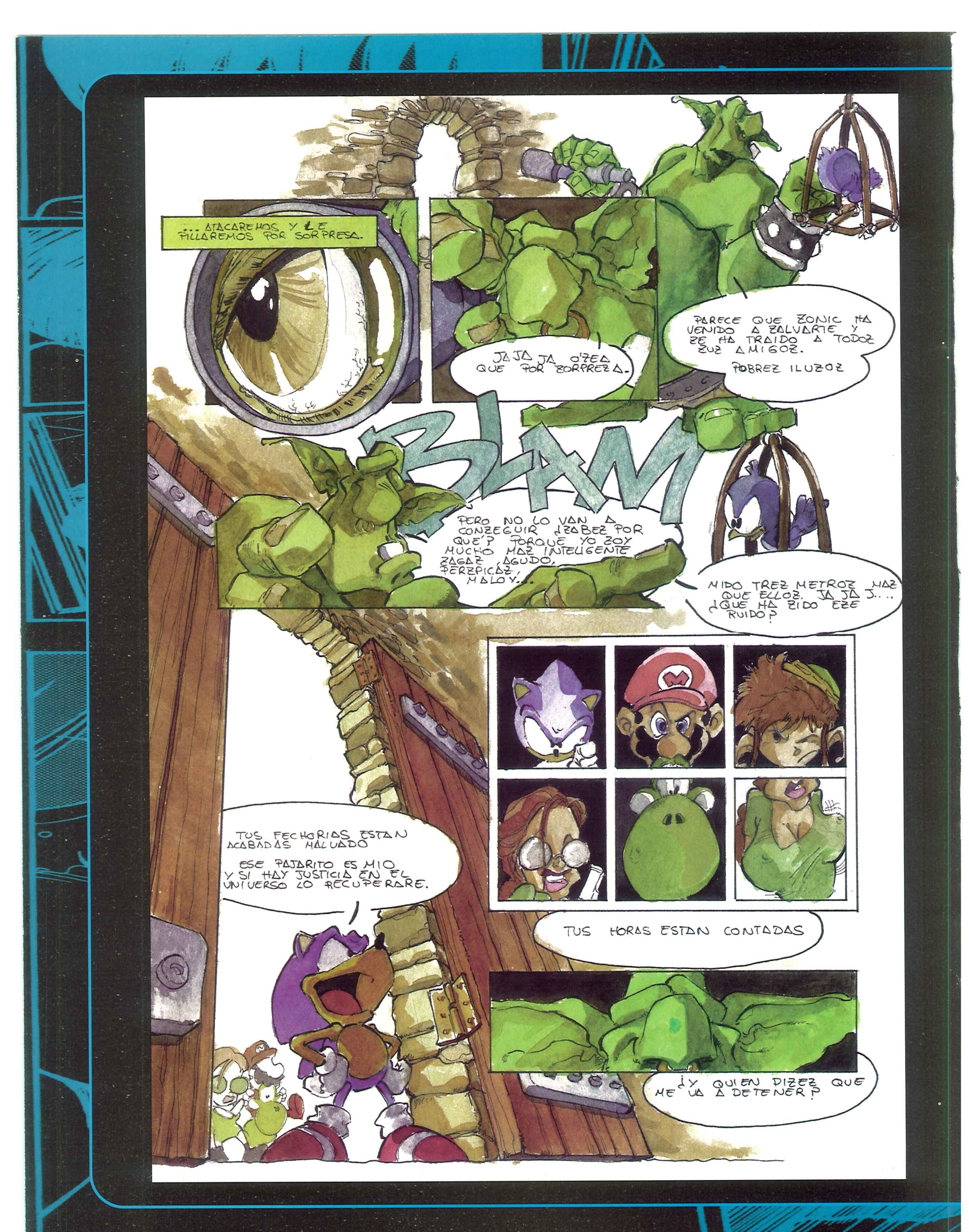
PUES YO NO TE DEJARE MORIR SOLO SONIC NO, YO QUIERO ESTAR CONTIGO HASTA EL FINAL, ASI QUE TE ACOMPAÑARE.

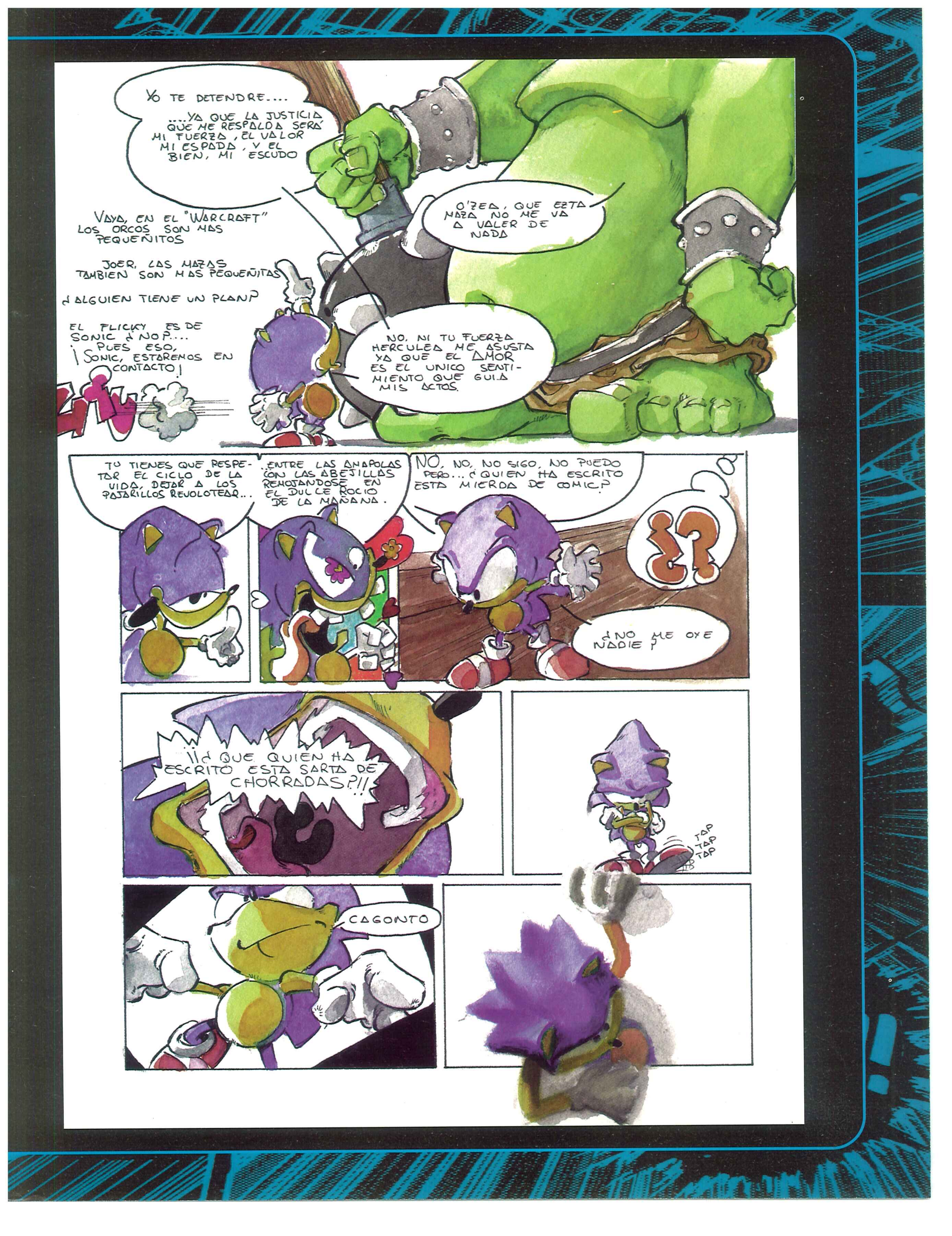
SONIC NOSOTROS TAMBIEN IREMOS CONTIGO ACABAREMOS CON SUS FECHORIAS, HAREMOS JUSTICIA Y RESCATAREMOS A TU BICHO.
Y AHORA QUE NO NOS VE.....

.....? MUJERES

GUION Y DIBUJOS: FRANCISCO ROCHA

1er Premio


... ATACAREMOS Y LE PILLAREMOS POR SORPRESA.
JA JA JA O'ZEA QUE POR ZORPREZA.
PARECE QUE ZONIC HA VENIDO A ZALVARTE Y ZE HA TRAIDO A TODOZ ZUZ AMIGOZ.
POBREZ ILUZOZ
BLAM
PERO NO LO VAN A CONZEGUIR ¿ZABEZ POR QUÉ? PORQUE YO ZOY MUCHO MAZ INTELIGENTE ZAGAZ, AGUDO, PERZPICAZ, MALO Y...
MIDO TREZ METROZ MAZ QUE ELLOZ. JA JA J... ¿QUE HA ZIDO EZE RUIDO?
TUS FECHORIAS ESTAN ACABADAS MALVADO
ESE PAJARITO ES MIO Y SI HAY JUSTICIA EN EL UNIVERSO LO RECUPERARE.
TUS HORAS ESTAN CONTADAS
¿Y QUIEN DIZEZ QUE ME VA A DETENER?



YO TE DETENDRE.... ....YA QUE LA JUSTICIA QUE ME RESPALDA SERÁ MI FUERZA, EL VALOR MI ESPADA, Y EL BIEN, MI ESCUDO
VAYA, EN EL "WARCRAFT" LOS ORCOS SON MAS PEQUEÑITOS
JOER, LAS MAZAS TAMBIEN SON MAS PEQUEÑITAS
¿ALGUIEN TIENE UN PLAN?
EL FLICKY ES DE SONIC ¿NO?.... PUES ESO, ¡SONIC, ESTAREMOS EN CONTACTO!
O'ZEA, QUE EZTA MAZA NO ME VA A VALER DE NADA
NO, NI TU FUERZA HERCULEA ME ASUSTA YA QUE EL AMOR ES EL UNICO SENTIMIENTO QUE GUIA MIS ACTOS.
TU TIENES QUE RESPETAR EL CICLO DE LA VIDA, DEJAR A LOS PAJARILLOS REVOLOTEAR...
..ENTRE LAS AMAPOLAS CON LAS ABEJILLAS REMOJANDOSE EN EL DULCE ROCIO DE LA MAÑANA.
NO, NO, NO SIGO, NO PUEDO PERO... ¿QUIEN HA ESCRITO ESTA MIERDA DE COMIC?
¿?
¿NO ME OYE NADIE?
¡¿QUE QUIEN HA ESCRITO ESTA SARTA DE CHORRADAS?!!
TAP TAP TAP
CAGONTO


¡TU/¡TU ERES EL RESPONSABLE DE ESTA BASURA!
TIENES CARA DE SENTIRTE CULPABLE. ¿TE IBAS A ATREVER A FIRMARLO? PIENSALO
¡LA JUSTICIA SERA MI FUERZA EL BIEN MI ESCUDO....
¡VENGA PIRATE PRINGAO!
PERO ¿Y ESA CARA DE BOBO A QUE VIENE, A VER?
NO ME TOQUES NO ME TOQUES NOOO ME TOOOQUES
QUE AQUI VA A HABER MOVIDA YA VERAS.
QUE ME DEJES QUE SI QUE SOY DE VERDAD...
¡JOER CON EL DEDITO! AHORA VERAS....
ÑAK


ER, SIENTO INTERRUMPIR ¿QUIÉN ES EL DIBUJANTE?
YO NO SOY CABEZONA
CEGATO
INUTIL
NEGLIGENTE
SE HA TIRADO EL BOLSO CON CIERTO RENCORCILLO.
AJO Y AGUA.
VENGA CHICOS, VAMONOS.
¡VIVA EL FUTBOL!
VAYA, QUE REVISTA MAS INTERESANTE ¿CUAL SERA?
Y QUE BONITA.
VOY A SUSCRIBIRME
¡SONIC ESPERA!
YA VAMOS
HALA, CON DIOS, CACHO PRINGAO!


SE ME HAN IDO LOS PROTAGONISTAS... Y AHORA ¿QUE ENVIO YO A HOBBY CONSOLAS.
COMO NO SALGA YO.*
* QUE PARADOJICA AFIRMACION
PERO SI YA SE LO DECIA YO A MI MADRE, "MAMA QUE LO DE DIBUJANTE TIENE QUE SER MUY DIFICIL...
...QUE YO QUIERO SER TORERO...
... O CHARCUTERO. SI, LO DE CHARCUTERO TIENE FUTURO
PERO DIBUJANTEE...
EEEEOOOOO CHIIIIIIIIICOZ
DOOOOOONDE EZTAIIIIIIIIIN
PERO NO OZ EZCONDAIZ
¿EZ QUE YA NADIE QUIERE JUGAR CONMIGO?
POR CIERTO ¡QUE BONITO CALENDARIO EZE DE AHI DETRAZ!, ME LO LLEVARE PARA EL CAZTILLO.
¡HAY QUE VER! ¡QUE DIZEÑO MAZ INNOVADOR!
Y EL POZTER DE LA PUERTA. ¡QUE BONIIIIIIITO!
ES LA RISA
ENSEÑADO

PlayStation



www.centromail.es

CABLE EURO-AV (RGB)

5.700

CABLE EXTENSIÓN JOYTECH 2 M.

990

CONTROL PAD ASCIIWARE ENHANCED

3.490

CONTROL PAD JOYTECH PLUS COLOR

AZUL / BLANCO / GRIS / PLATA / ROJO
1.990



PLAYSTATION

DUAL SHOCK

CONTROLLER

BLANCO / GRIS / GRIS OSCURO / NEGRO
2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK

4.500

CONTROLLER + MEMORY + MALETIN

4.200

JAM!!


11.900





19.900

JOYSTICK ANALOG

10.990

JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE

6.990

JOYSTICK BIOGRIP

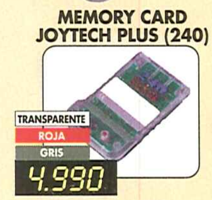
2.990

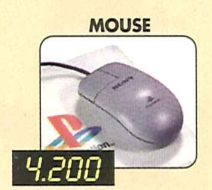
LINK CABLE

3.500

MEMORY CARD

BLANCA / TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRO / GRIS
2.100

MEMORY CARD JOYTECH PLUS (240)

TRANSPARENTE / ROJA / GRIS
4.990

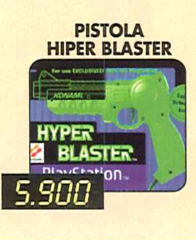
MOUSE

4.200

MULTI TAP

4.900

PISTOLA G-CON 45


6.990

PISTOLA HIPER BLASTER


5.900

RF-UNIT PAL B JOYTECH


2.290

RFU ADAPTOR

3.500

VOLANTE PER4MER TURBO WHEEL+PEDALS

9.990

VOLANTE RACE LEADER 32/64

9.990

Recomendados

ALUNDRA


P.V.P. - 7.490

COLIN Mc RAE RALLY


P.V.P. - 8.490

DUKE NUKEM: TIME TO KILL


P.V.P. - 8.490

GRAN TURISMO


P.V.P. - 6.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER'98


P.V.P. - 8.490

MEDIEVIL


P.V.P. - 7.490

MORTAL KOMBAT 4


P.V.P. - 8.490

SPYRO THE DRAGON


P.V.P. - 7.490

TEKKEN 3


P.V.P. - 7.990

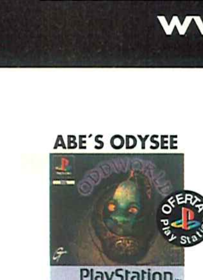
TOMBI!


P.V.P. - 7.490



PlayStation

VEN A CONOCER LOS CENTROS MAIL








- ABE´S ODYSEE — P.V.P. - 3.990
- ACTUA SOCCER — P.V.P. - 3.490
- ADIDAS POWER SOCCER — P.V.P. - 3.490
- AIR COMBAT — P.V.P. - 3.490
- ALIEN TRILOGY — P.V.P. - 3.990
- ARMORED CORE — P.V.P. - 7.490
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 — P.V.P. - 7.990

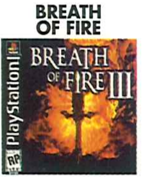







- AZURE DREAMS — P.V.P. - 7.990
- BABY UNIVERSE — P.V.P. - CONS.
- BATMAN & ROBIN — P.V.P. - 8.490
- BATTLESHIP — P.V.P. - CONS.
- BIO FREAKS — P.V.P. - 8.490
- BLAST RADIUS — P.V.P. - 7.490
- BLASTO — P.V.P. - 6.990



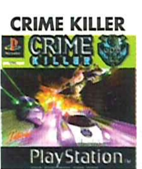





- BOMBERMAN WORLD — P.V.P. - 6.990
- BRAHMA FORCE — P.V.P. - 8.490
- BREATH OF FIRE — P.V.P. - CONS.
- BUST-A-MOVE 2 — P.V.P. - 3.990
- CARDINAL SYN — P.V.P. - 7.490
- CIRCUIT BREAKERS — P.V.P. - 8.490
- COMMAND & CONQUER — P.V.P. - 3.990






- COMMAND & CONQUER RED ALERT RETALIATON — P.V.P. - CONS.
- CONSTRUCTOR — P.V.P. - CONS.
- COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98 — P.V.P. - 7.490
- CRASH BANDICOOT — P.V.P. - 3.490
- CRASH BANDICOOT 2 — P.V.P. - 7.990
- CRIME KILLER — P.V.P. - 8.490
- CROC — P.V.P. - 3.990







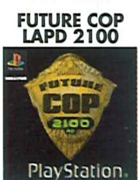
- CRUSADER - NO REMORSE — P.V.P. - 3.990
- DARKLIGHT CONFLICT — P.V.P. - 3.490
- DEAD OR ALIVE — P.V.P. - 6.990
- DESTRUCTION DERBY — P.V.P. - 3.490
- DESTRUCTION DERBY 2 — P.V.P. - 3.490
- DOOM — P.V.P. - 3.990
- DRAGON BALL FINAL BOUT — P.V.P. - 8.990








- DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN — P.V.P. - 3.990
- EVERYBODY´S GOLF — P.V.P. - 6.990
- FIFA RUMBO AL MUNDIAL´98 — P.V.P. - 6.990
- FINAL FANTASY VII — P.V.P. - 7.990
- FLUID — P.V.P. - 6.990
- FORMULA 1 — P.V.P. - 3.490
- FORMULA 1´97 — P.V.P. - 4.990

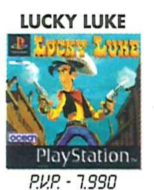




- FORSAKEN — P.V.P. - 3.990
- FUTURE COP LAPD 2100 — P.V.P. - 7.490
- GEX 3D: RETURN OF THE GECKO — P.V.P. - 7.990
- GHOST IN THE SHELL — P.V.P. - 7.490
- HEART OF DARKNESS — P.V.P. - 7.490
- INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO — P.V.P. - 3.890
- INTER. TRACK & FIELD — P.V.P. - 3.890

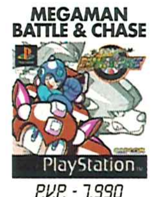


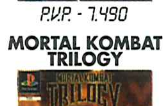


- IZNOGOUD — P.V.P. - 5.990
- JET RIDER 2 — P.V.P. - 6.490
- JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA — P.V.P. - 3.990
- KLONOA — P.V.P. - 7.490
- KULA WORLD — P.V.P. - 7.490
- LOADED — P.V.P. - 3.490
- LUCKY LUKE — P.V.P. - 7.990










- MADDEN NFL ´99 — P.V.P. - 7.490
- MEGAMAN 8 — P.V.P. - 7.990
- MEGAMAN BATTLE & CHASE — P.V.P. - 7.990
- MICRO MACHINES V3 — P.V.P. - 4.490
- MORTAL KOMBAT TRILOGY — P.V.P. - 3.990
- MOTO RACER 2 — P.V.P. - 7.490
- NAGANO WINTER OLYMPICS ´98 — P.V.P. - 8.490



PlayStation

CENTRO MAIL

www.centromail.es

NASCAR ´99


P.V.P. - 7.490

NBA FASTBREAK ´98
P.V.P. - 6.490

NBA LIVE ´99

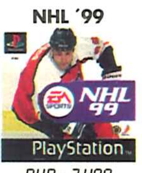
P.V.P. - 7.490

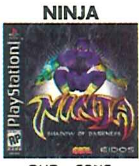
NEED FOR SPEED III

P.V.P. - 7.490

NFL XTREME

P.V.P. - CONS.

NHL ´99

P.V.P. - 7.490

NINJA

P.V.P. - CONS.

ONE


P.V.P. - 7.990

PANDEMONIUM

P.V.P. - 3.490

PET IN TV

P.V.P. - 6.990

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

P.V.P. - 7.990

POINT BLANK

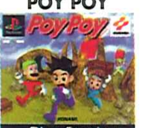
P.V.P. - 6.990

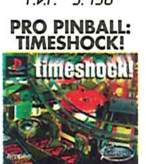
POINT BLANK (+ PISTOLA)

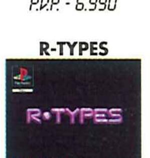
P.V.P. - 11.990

PORSCHE CHALLENGE

P.V.P. - 3.490

POY POY

P.V.P. - 7.990

PRO PINBALL: TIMESHOCK!

P.V.P. - 7.490

R-TYPES

P.V.P. - 7.490

RASCAL

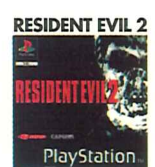
P.V.P. - 7.490

RAYMAN

P.V.P. - 3.290

RESIDENT EVIL

P.V.P. - 3.990

RESIDENT EVIL 2

P.V.P. - 8.990

RIDGE RACER

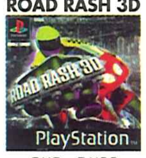
P.V.P. - 3.490

RIDGE RACER REVOLUTION

P.V.P. - 3.490

ROAD RASH

P.V.P. - 3.990

ROAD RASH 3D

P.V.P. - 7.490

SAN FRANCISCO RUSH

P.V.P. -CONS.

SCARS

P.V.P. - CONS.

SENTINEL RETURNS

P.V.P. - 7.490

SMALL SOLDIERS

P.V.P. - 7.490

SNOW RACER ´98

P.V.P. - 7.990

SOVIET STRIKE
P.V.P. - 3.990

SPAWN

P.V.P. - 6.990

SPICE WORLD

P.V.P. - 4.990

STAR WARS: MASTER OF TERAS KASI

P.V.P. - 7.490

STREET FIGHTER COLLECTION

P.V.P. - 7.490

SUPER CROSS ´98

P.V.P. - 7.490

SUPER PANG COLLECTION

P.V.P. - 7.490

SUPERSONIC RACERS

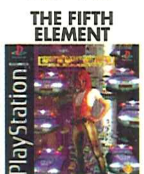
P.V.P. - 2.990

TEKKEN

P.V.P. - 3.490

TEKKEN 2

P.V.P. - 3.490

THE FIFTH ELEMENT

P.V.P. - 7.490

THEME HOSPITAL

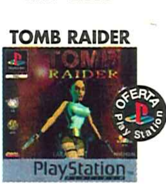
P.V.P. - 7.990

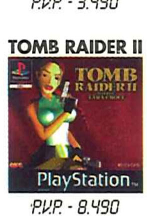
TIME CRISIS

P.V.P. - 6.990

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

P.V.P. - 4.990

TOMB RAIDER

P.V.P. - 4.990

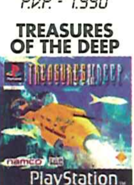
TOMB RAIDER II

P.V.P. - 8.490

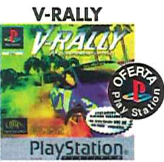
TOSHIDEN

P.V.P. - 3.490

TOTAL NBA ´98

P.V.P. - 6.990

TREASURES OF THE DEEP

P.V.P. - 7.490

V-RALLY

P.V.P. - 4.990

VIPER

P.V.P. - 7.990

VS.

P.V.P. - 8.490

WAR GAMES

P.V.P. - 7.490

WAYNE GRETZKY´S 3D HOCKEY ´98

P.V.P. - 6.490

WILD 9

P.V.P. - CONS.

WIPE OUT

P.V.P. - 3.490

WIPE OUT 2097
P.V.P. - 3.490

WORLD LEAGUE SOCCER ´98

P.V.P. - 8.490

WRECKIN CREW

P.V.P. - 8.490

WWF WARZONE

P.V.P. - 7.490

X-MEN VS STREET FIGHTER

P.V.P. - 7.490

X-MEN: CHILDREN OF ATOM

P.V.P. - 7.490

XENOCRACY

P.V.P. - 8.490

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.

pedidos por telEfono: 902·17·18·19



Super Nintendo GAME BOY

GAME BOY POCKET




8.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER



P.V.P. - 5.890

KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE



P.V.P. - 5.890

LUFIA



P.V.P. - 7.990

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3




P.V.P. - 3.990



6.990

GAME BOY POCKET COLORES



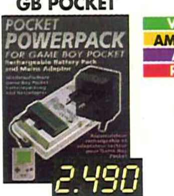




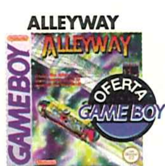

8.990

ADAP. CORRIENTE GAMESTER GB POCKET	BATERÍA POWERPACK GAMESTER GB POCKET	GAMEBOY CAMARA	GAMEBOY PRINTER	GAMEBOY PRINTER PAPEL	LUPA + LUZ GAMESTER (LIGHT MAGNIFIER)
990	2.490	8.490	8.490	1.490	1.490

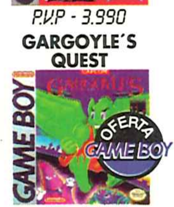
GAMEBOY CAMARA: VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO




ALLEYWAY	BIONIC COMMANDO	BUGS BUNNY	CASPER	CASTLEVANIA LEGENDS	DONKEY KONG LAND
P.V.P - 2.990	P.V.P - 3.490	P.V.P - 3.990	P.V.P - 3.990	P.V.P - 5.790	P.V.P - 3.990





DONKEY KONG LAND III	DUCK TALES	GARGOYLE´S QUEST	GOEMON (MYSTICAL NINJA)	LA SIRENITA	MEGAMAN II
P.V.P - 5.490	P.V.P - 4.490	P.V.P - 3.490	P.V.P - 5.490	P.V.P - 4.490	P.V.P - 2.990

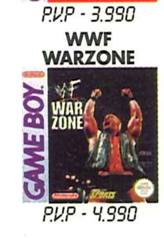



MICKEY´S DANGEROUS CHASE	ROGER RABBIT	STREET FIGHTER II	SUPER MARIO LAND	SUPER MARIO LAND 2	SUPER MARIO LAND 3
P.V.P - 4.490	P.V.P - 3.990	P.V.P - 3.990	P.V.P - 3.990	P.V.P - 3.990	P.V.P - 3.990









THE LEGEND OF ZELDA	TUROK	V-RALLY	WARIOLAND 2	WORLD CUP´98	WWF WARZONE
P.V.P - 3.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 4.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 5.490	P.V.P - 4.990

OFERTA GAME BOY








ALADDIN	DONKEY KONG COUNTRY 3	FIFA RUMBO AL MUNDIAL´98	LOS PITUFOS 2	MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST
P.V.P - 6.990	P.V.P - 9.990	P.V.P - 6.990	P.V.P - 9.990	P.V.P - 6.990




SPACE ACE	SUPER MARIO WORLD 2	SUPER METROID	SUPER SOCCER	SUPER TENNIS
P.V.P - 4.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 4.990	P.V.P - 4.990






SYVALION	T2 JUDGMENT DAY	T2 THE ARCADE GAME	TETRIS ATTACK	WARSPEED
P.V.P - 3.990	P.V.P - 4.990	P.V.P - 4.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 4.990

OFERTA



Nintendo 64





CONSOLA 19.900

CONSOLA + INT. SUPERSTAR SOCCER



24.990



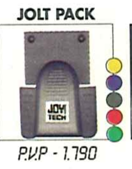
- CABLE RF — P.V.P - 2.990
- CONTROL PAD JOYTECH PLUS 64 COLORES — P.V.P - 3.690



- CONTROLLER — P.V.P - 4.990
- JAM!! — P.V.P - 11.900



- JOLT PACK — P.V.P - 1.790



- MANDO DE CONTROL COLORES — P.V.P - 5.490
- MEMORY CARD JOYTECH COLORES — P.V.P - 1.490
- MEMORY CARD JOYTECH PLUS COLORES — P.V.P - 1.990



- MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) — P.V.P - 2.990
- RUMBLE PAK — P.V.P - 3.490
- VOLANTE PER4MER RACING WHEEL+ PEDALS — P.V.P - 9.990
- VOLANTE RACE LEADER 32/64 — P.V.P - 9.990



BANJO KAZOOIE — 9.490



F-1 WORLD GRAND PRIX — 8.490

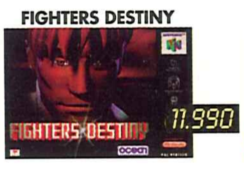
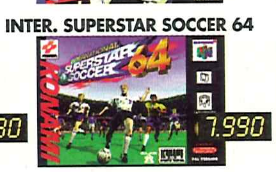
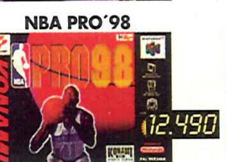
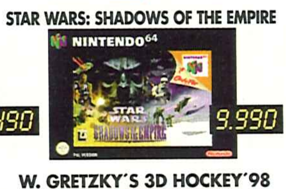
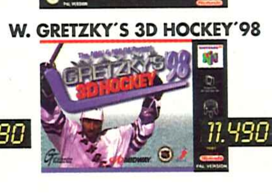


INTER. SUPERSTAR SOCCER´98 — 8.990



MISSION: IMPOSSIBLE — 9.490

MORTAL KOMBAT 4 — 10.490

Juego	Precio
1080 SNOWBOARD 	8.490
AEROFIGHTERS ASSAULT 	12.490
AEROGAUGE 	12.490
BIO FREAKS 	10.490
BOMBERMAN 64 	8.490
BOMBERMAN HERO 	8.490
BUST-A-MOVE 2	9.490
CHAMELEON TWIST 	8.990
CHOPPER ATTACK 	CONS.
COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98 	7.490
CRUIS´N WORLD 	8.490
DIDDY KONG RACING 	8.490
FIFA R.A.M.´98 	10.990
FIGHTERS DESTINY 	11.990
FORSAKEN 	12.490
GASP!! 	10.990
GEX 64 	CONS.
GOEMON (MYSTICAL NINJA) 	13.490
GOLDEN EYE 007 	8.490
GT 64 	11.990
IGGY´S RECKIN´ BALLS 	9.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER 64 	7.990
LYLAT WARS 	8.990
MADDEN NFL´99 	CONS.
MARIO KART 64 	9.490
NBA COURTSIDE 	8.490
NBA PRO´98 	12.490
NFL BLITZ 	CONS.
OFF ROAD CHALLENGE 	CONS.
OLYMPIC HOCKEY´98 	12.490
QUAKE 64 	11.490
RAMPAGE WORLD TOUR 	11.490
ROBOTRON 64 	11.490
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE 	9.990
SUPER MARIO 64 	9.490
TETRISPHERE	8.490
TUROK 	9.990
VIRTUAL CHESS 64 	11.490
WAIALAE C. C. GOLF 64 	9.490
W. GRETZKY´S 3D HOCKEY´98 	11.490
WETRIX 	7.990
YOSHI´S HISTORY	7.990

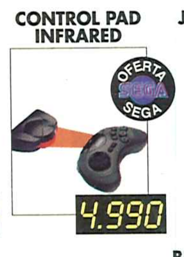
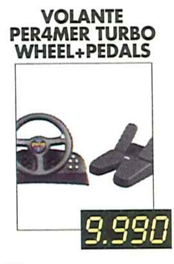
pedidos por teléfono: 902·17·18·19 CENTRO MAIL

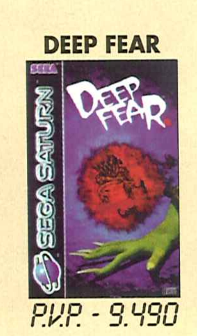
SEGA VIDEO

CONSOLA SATURN



14.990

CABLE RF	CONTROL PAD (8 BOTONES)	CONTROL PAD INFRARED	JOYSTICK ARCADE SATURN STICK	MEMORY CARD JOYTECH 8 MB	VOLANTE PER4MER TURBO WHEEL+PEDALS
					
4.990	2.990	4.990	4.950	4.990	9.990

BURNING RANGERS	DEEP FEAR
P.V.P. - 9.490	P.V.P. - 9.490



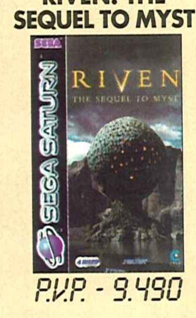






AMOK	ATLANTIS	BLAM! MACHINEHEAD	BOMBERMAN	BUST-A-MOVE 3	COURIER CRISIS	CRUSADER- NO REMORSE	CYBERIA
P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 9.490	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 3.990

DARKLIGHT CONFLICT	DRAGON FORCE	DUKE NUKEM 3D	FIFA´97	FIGHTING VIPERS	GHEN WAR	GUN GRIFFON	LAST BRONX
P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 7.990

PANZER DRAGON SAGA	RIVEN: THE SEQUEL TO MYST
P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.490







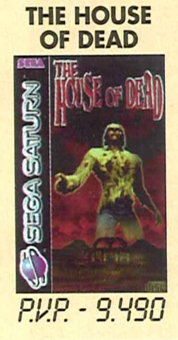
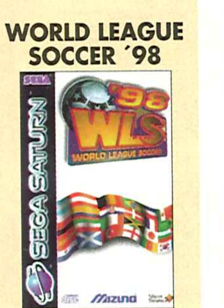

MADDEN´97	MANX TT	MASS DESTRUCTION	MIGHTY HITS	NBA ACTION ´98	NHL ALL STAR HOCKEY ´98	PANDEMONIUM	PGA TOUR ´97
P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 6.990	P.V.P. - 6.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 3.990








QUAKE	SCORCHER	SHINING WISDOM	SKY TARGET	SONIC JAM	SONIC R	STEEP SLOPE SLIDERS	SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 2.990

THE HOUSE OF DEAD	WORLD LEAGUE SOCCER ´98
P.V.P. - 9.490	P.V.P. - 8.990





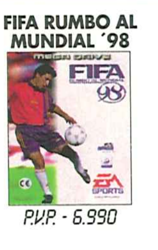





THE LOST WORLD	TUNNEL B-1	VIRTUA FIGHTER KIDS	VIRTUAL ON	WIPE OUT	WIPE OUT 2097	WORLWIDE SOCCER ´97	WORLWIDE SOCCER ´98
P.V.P. - 6.990	P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 4.990

MEGA DRIVE





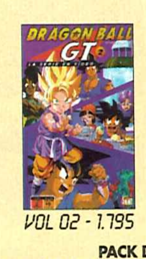

FIFA RUMBO AL MUNDIAL ´98	PINOCCHIO
P.V.P. - 6.990	P.V.P. - 4.990




POCAHONTAS	TOUGHMAN CONTEST
P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 3.990

VIDEO

DRAGON BALL GT LA SERIE

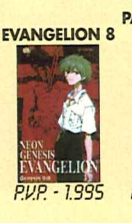









VOL 01 - 1.795	VOL 02 - 1.795	VOL 03 - 1.795	VOL 04 - 1.795	VOL 05 - 1.795	VOL 06 - 1.795	VOL 07 - 1.795







EL HAKKENDEN VOL.1	EVANGELION 8	PACK DRAGON BALL	PACK DRAGON BALL Z	PACK DRAGON BALL Z Nº2	PACK DRAGON BALL Z Nº3	PACK DRAGON BALL Z Nº4	PACK DRAGON BALL Z Nº5	PACK DRAGON BALL Z Nº6
P.V.P. - 1.995	P.V.P. - 1.995	P.V.P. - 2.995	P.V.P. - 2.995	P.V.P. - 2.995	P.V.P. - 2.995	P.V.P. - 1.995	P.V.P. - 1.995	P.V.P. - 1.995



IVA INCLUIDO



El manga se mueve en Japón

Este mes han aparecido unos cuantos títulos importantes para consolas y recreativas, por supuesto en el lejano Japón, basados en mangas y animes. Así que para salvar esa distancia de miles de kilómetros hemos decidido acercarlos hasta esta sección de Otaku Manga, junto a las noticias más importantes del mes.

King of Fighters KYO





Esta es la carátula del juego que SNK acaba de lanzar en Japón para PlayStation. A pesar de que en aquel país está causando furor es muy difícil que podamos verlo distribuido en Europa.

Para empezar vamos con uno de los títulos mas esperados para PlayStation. **«King of Fighters Kyo»** está basado en la popular saga de artes marciales de la compañía **SNK**, la cual había anunciado la programación del mismo hace ya casi año y medio.

Después de dejar boquiabiertos a quienes disfrutaron de la versión de **«KOF'97»** en PlayStation, muchos serán los que se queden chafados al encontrarse con que el juego no contiene un modo de lucha tal y como estamos acostumbrados con los juegos de SNK.

«KOF Kyo» tiene dos modos de juego. El primero es un tipo Tokimeki en el que manejamos al protagonista de la saga, Kyo Kusanagi. La historia comienza cuando Kyo recibe una invitación para el torneo «KOF'97» con una antelación de 31 días. A partir de ese momento tomamos las riendas de la historia y acompañamos a Kyo por las calles de todas las ciudades implicadas con la historia oficial de la saga, ayudándole a entrenarse para el nuevo torneo, conociendo a sus protagonistas y haciendo nuevas amistades.

Hasta aquí, todo bien, muy chinaka y demás, pero fácil de manejar... hasta que llegamos a los combates.

«KOF Kyo» tiene un modo Vs. un tanto raro, de esos que les gustan tanto a los japoneses, con ataques encasillados en botones que están relacionados con porcentajes y niveles de velocidad. Nada que no se pueda remediar con una buena chuleta de interpretaciones, pero que al principio nos traerá de cabeza.

Finalmente nos sorprenderemos con la grata introducción de animaciones en los súper ataques especiales y con los **más de 40 personajes** para el modo de lucha.

Está claro que éste no pisa un país de habla latina.





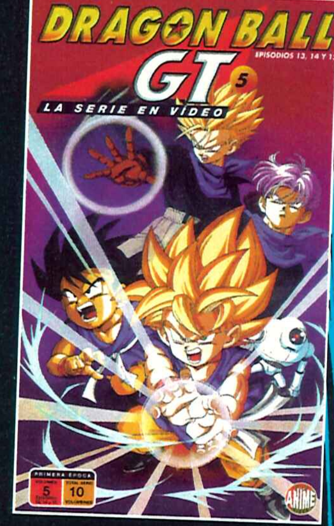






El sistema de combates en este juego no tiene nada que ver con el de los juegos de lucha clásicos de esta compañía. Más que una confrontación directa se trata de un extraña combinación de porcentajes y niveles de velocidad.

Dragon Ball GT 5



La quinta entrega de GT contiene los **episodios 13 al 15**, en los que podremos ver finalizada la parte más aburrida de la serie, con la llegada del primer gran enemigo de la última entrega de las aventuras de Songokuh y compañía. Me refiero a **Baby**, un pequeño ser cuya historia está ligada al pasado de los guerreros del espacio.

Ahora, Baby pretende llegar a la Tierra después de meterse en el cuerpo del Dr.Mu, que ya de por si era un problema para Gokuh, Trunks y Pan. Estos parecen haberle vencido uniendo sus fuerzas en un rayo, pero ¿será realmente el fin de Baby? Ni lo penséis por un momento...

A partir de esta cinta la serie cobra un mayor interés, ya que ademas de Baby, se reincorporan a la serie Vejeta y todos los antiguos componentes de Dragon Ball Z. Esto es debido a que el escenario de la batalla vuelve a ser la Tierra. ¡¡Ahora si que empieza el verdadero Dragon Ball GT!!





Este mes recomendamos... Dragon Half-2



Este mes ponemos en nuestra lista de favoritos la segunda parte de **Dragon Half**, la **serie manga más disparatada** jamas editada, protagonizada por los personajes mas estúpidos de la historia del cómic, con dosis de humor muy por encima de lo que estamos acostumbrados los lectores de manga españoles.

La protagonista de la serie es **Mink**, una mestiza de humano y dragón rojo (con apariencia de mujer humana), dotada de una gran fuerza, un aliento de fuego, y unos "detalles superficiales" como cola, cuernos y alas de dragón. Mink está enamorada de Dick Saucer, un cazador de dragones, que ademas es un popularísimo cantante, y para conseguir su amor pretende convertirse en humana, renunciando a sus poderes.Para ello deberá reunir una serie de objetos sagrados con los que enfrentarse al Gran Diablo Azatodeth.

Os sorprenderéis al ver como este argumento "medio normal" contiene una serie de **gags impagables.**

Sin duda alguna, lo mejor del momento.

Breves

GUNNM MARTIAL MEMORY: Sorprendentemente **Banpresto** se ha decidido a lanzar un videojuego basado en la mítica serie **Battle Angel Alita,** cuyo nombre real es **GUNNM**, y cuya protagonista, conocida en occidente como Alita, se llama Gally , una androide creada a base de piezas de desguace que resulta tener unas aptitudes de combate extraordinarias.



El juego será un **arcade en 3D con vista isométrica** que nos llevará a recorrer la ciudad haciendo frente a los malos de turno, pudiendo después pasar a la acción con un punto de vista en segunda persona.

Banpresto no se caracteriza precisamente por lanzar títulos de gran calidad y todo su éxito se basa casi siempre en tener como protagonistas a los más famosos héroes del manga. Puede que esta vez sea distinto. Ya le echaremos el guante para contároslo.

ARALE EN 3D: El mes pasado apareció un juego de **Arale**, el mítico robot indestructible y cegato de **Akira Toriyama** protagonista junto al Dr.Sembei de la serie **Dr.Slump**. Y es que resulta que desde que Dragon Ball GT dejo de emitirse en Japón, el equipo de Toriyama lanzó una nueva serie de anime de Dr.Slump, que es en la que está basado este juego. Hasta que consiga el CD tan sólo puedo deciros que el desarrollo es al estilo **Mario64**.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURES: Este es el nombre de un curioso manga de **Hiroiko Araki**, compuesto por tres historias diferentes, y es en la tercera de ellas en la que **Capcom** se ha basado para hacer un juego de lucha para los salones recreativos nipones.



Al ser la mejor de las 3 partes del manga, fue seleccionada para cobrar vida en forma de 6 cortometrajes de anime. También ha sido la elegida por Capcom para poner en escena a nuevos tipos con súper ataques deseando partirse los dientes. A ver si llega e España pronto...

DISNEY EDITA KIKI'S: Año y medio después de que **Disney** comprase los derechos de los films de anime del **estudio Ghibli**, uno de ellos ha visto la luz en USA. El estudio Ghibli es uno de los mas importantes de Japón y con títulos del renombre de **Guerreros del Viento** o **Porco Rosso.**

En fin, el pasado 1 de Septiembre, Buena Vista Home Video lanzó en USA **Mayo no Takkyubin**, conocido en occidente como **Kiki's Delivery Service**. Se trata de una historia muy en la línea Disney, con final feliz incluido. Veremos lo que ocurre cuando le llegue el turno al violento **Mononoke Hime,** también de Ghibli. Ya os lo contaremos.



Nada mas. Para el próximo mes trataré de recopilaros los juegos para la segunda entrega de los "Clásicos del Anime". Este mes la actualidad ha impuesto su ley...

Matta Raigetsu!!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

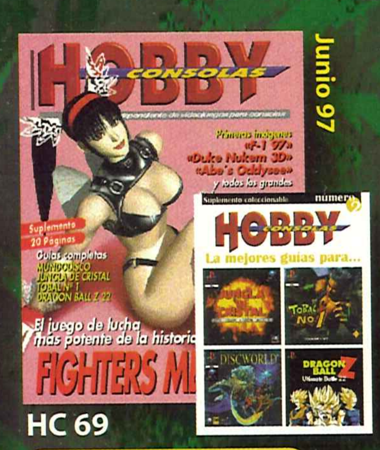
¿Te falta alguno?



Abril 97

HC 67

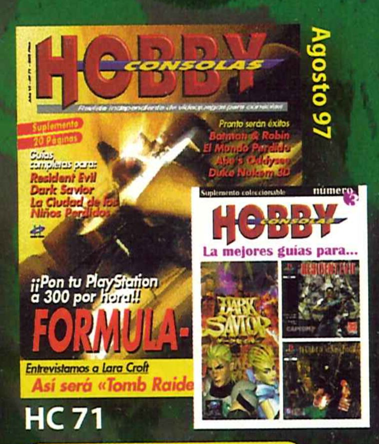
Guías completas:
UMK 3 · Broken Sword
Tekken 2 · Street Fighter Alpha 2



Junio 97

HC 69

Guías completas:
Mundo Disco · Tobal Nº1
Jungla de cristal · Dragon Ball Z 22



Agosto 97

HC 71

Guías completas:
Resident Evil · Dark Savior
La ciudad de los niños perdidos



Enero 98

HC 76

Reportajes:
Cool Boarders 2 · Duke Nukem 64
NHL All Star 98 · Diddy Kong Racing



Febrero 98

HC 77

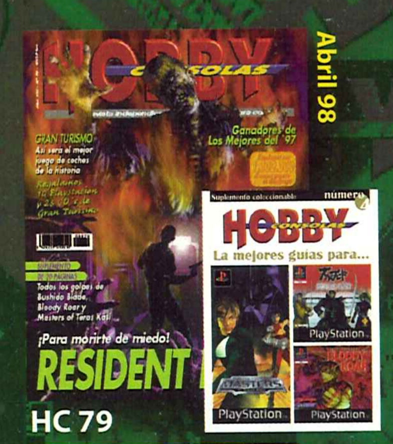
Reportajes:
Bushido Blade · NBA Live 98
Nagano Winter Olimpic 98 · FIFA 98



Marzo 98

HC 78

Reportajes:
Fighters Destiny · Theme Hospital
Rascal · ONE



Abril 98

HC 79

Guías completas:
Bushido Blade · Bloody Roar
Masters of Tëras Käsi



Mayo 98

HC 80

Reportajes:
Resident Evil 2 · Quake
Forsaken · cardinal SYN



Junio 98

HC 81

Guía completa:
Resident Evil 2
Guía completa 4 escenarios



Julio 98

HC 82

Reportajes:
Especial E3 · Colin McRae Rally
Presentación Dream Cast



Agosto 98

HC 83

Suplemento especial:
Analizamos todos los juegos
para todas las consolas



Septiembre 98

HC 84

Reportajes:
Tomb Raider + póster gigante
Banjo Kazooie · Mortal kombat 4

Carpeta Tekken 3 de regalo

Pídenoslo

No te pierdas la mejor colección de **películas anime** que conseguirás con los siguientes números:

HC 66 | HC 68 | HC 70 | HC 72 | HC 73 | HC 74 | HC 75 | HC 76 | HC 84







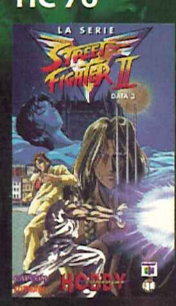






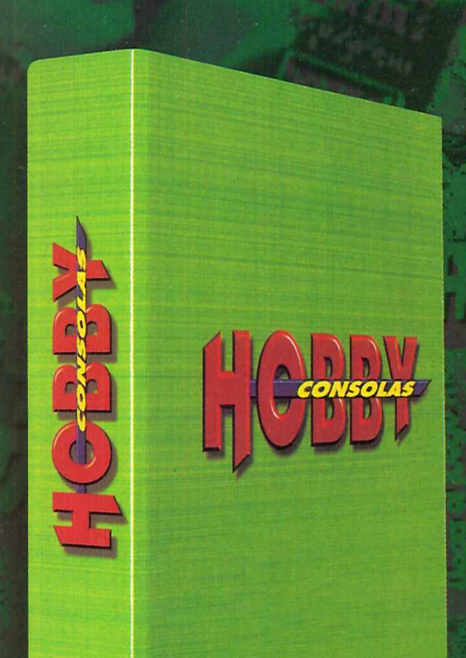








Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11
Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
Nª 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
Nª 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
Nª 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
Nª 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
Nº 84: FUSIÓN. DB 15



Y si quieres tener todas las revistas archivadas, **¡pide unas tapas!**

Por sólo 950 Ptas.



¡Nuevo sistema más práctico!

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.

NOVEDAD EN ESPAÑA

VAPOR TRX

¡NO CORREN SINO VUELAN!



La idea no es nueva, más bien parece que todas las compañías se hayan propuesto lanzar un juego de este tipo, pero hay que reconocer que se está alcanzando un nivel de calidad sorprendente en esta modalidad de carreras futuristas.

Ahora le ha tocado el turno a Atari (quien lo iba a decir), que ha completado este espectacular arcade protagonizado por velocísimas motos antigravitatorias que se desplazan por los parajes de una desconocida tierra del futuro.

Claro que no todo es correr, o mejor dicho, volar en este juego. Ya sabéis que a los programadores les encanta darle más emoción a estas competiciones, y por eso cada una de las seis naves que se pueden elegir contará con un cañón láser que podrá aumentar su poder o la frecuencia de disparo al recoger los items pertinentes. También será posible incorporar al arsenal unos efectivos misiles aire-aire que se guían por el calor. Cualquier ayuda es poca cuando se trata de hacerle la puñeta a los rivales. Además se incluirán otros items para acelerar momentáneamente el vehículo, realizar maniobras que permitan esquivar el fuego rival y los jugadores podrán aprovechar los diferentes atajos para llegar antes a la meta.

Este atractivo mueble que podéis ver en la imagen corresponde al modelo para dos jugadores, aunque también existe una máquina individual y otra para cuatro jugadores simultáneos. Desde luego, no le faltan alicientes.

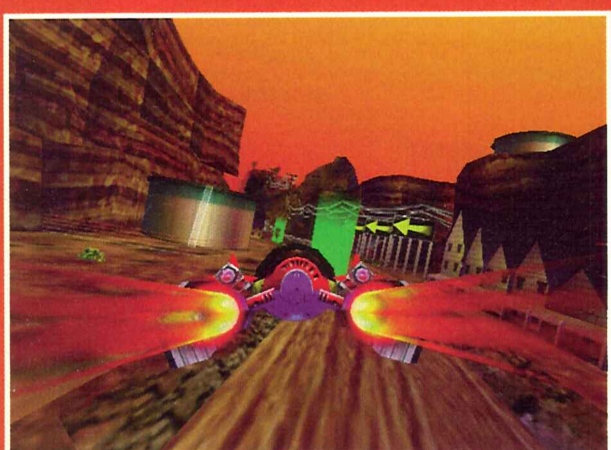
Su estreno oficial se produjo el pasado mes de agosto en Estados Unidos, y todo indica que en nuestro país su distribución comenzará a finales de Septiembre.





Las naves se desplazan a toda velocidad a través de los parajes de una tierra del futuro. Aún así hay que estar atento para intentar coger todos los items posibles y alguno de los atajos que nos permitan acortar el recorrido.

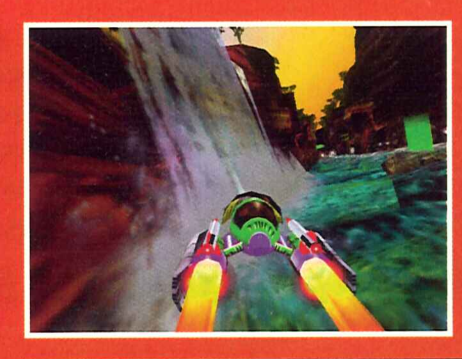






Todas las naves cuentan con armas para tratar de estorbar la carrera de los rivales. Algunas de estas armas, como los misiles teledirigidos, deben ser recogidas en forma de items a lo largo del circuito.







LOS VEHÍCULOS DEL FUTURO

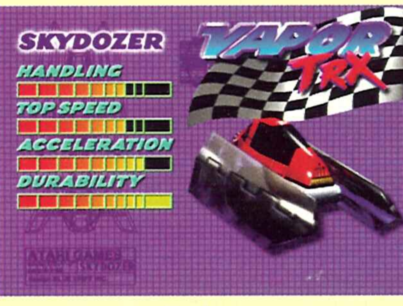
Estos son los seis vehículos que pueden elegirse para jugar, aunque luego durante la competición habrá muchos más manejados por la máquina.

Cada uno de ellos ofrece diferentes prestaciones, en base a cuatro parámetros, manejabilidad, velocidad máxima, aceleración y durabilidad (es decir, la capacidad del blindaje para aguantar los disparos enemigos). Lógicamente, cada uno de ellos se adaptará con diferente resultado a cada recorrido. La elección es del jugador.

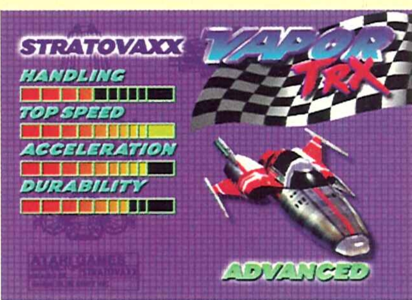


Phoenix

Sabre XT



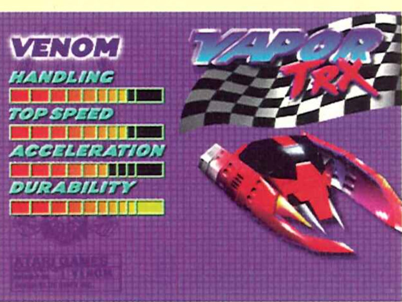
Skydozer



Stratovaxx

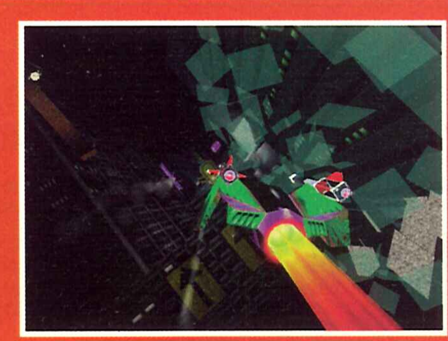


Thunderhawk



Venom



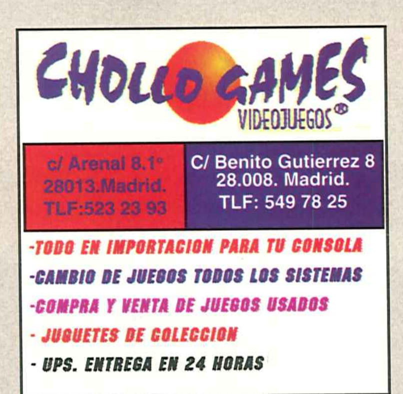


HOBBY shopping

¡¡LLÁMANOS!!

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

(91) 654 61 86 ó (91) 654 81 99





















Si quieres ser socio y recibir el catálogo. Tienes dos opciones:



ENVÍOS A TODA ESPAÑA
957- 401 003

C/Don Lope de los Ríos, 28. (Valdeolleros/Sta.Rosa)

Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín)

*NOVEDADES con descuentos de hasta de 1.000 pts. y sobre todo GAME BOY 10% de dto. PC- CDROM 15%.
*CAMBIO (2ª mano x 2ª mano) y (2ª mano x Novedad).
*VENTA 2ª MANO. Los últimos títulos ya los tenemos.

Para todas las consolas y PC CD-ROM

1- ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a:
MICRO GAMES
C/ Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba
y recibirás este estupendo CATÁLOGO Nº 6 de 20 pág. con NOVEDADES, CAMBIO, Y 2ª MANO.

2- ¡¡Llámanos!!
y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete! RECIBIRÁS GRATIS EL CATÁLOGO



Avd. Castilla- La Mancha, 27. Cuenca
Telf. pedidos: 969 21 40 64, 909 518710
Avd. Libertad, Elche-Alicante

Distribución para tiendas y particulares
ENTREGA EN 24 HORAS
¡¡LLÁMANOS!!
Repetirás por nuestros precios
Horario: 12:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:30 h.



GameSHOP



SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

9 67505226

24H

SERVICIO URGENTE A DOMICILIO



19.900

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + DISCO DEMO



4.500

CONTROL PAD DUAL SHOCK



3.990

JOYSTICK DEVASTATOR



2.100

CONTROL PAD



2.100

MEMORY CARD COLORES



10.990

VOLANTE RACE LEADER PARA PSX Y N64



11.490

VOLANTE GAMESTER



22.990

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 1 MANDO + MAMORY CARD 1Mb + DISCO DEMO





22.990

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + JUEGO SKULLMONKEYS + DISCO DEMO

BREATH OF FIRE III



7.990

CONSTRUCTOR



8.990

EXPEDIENTE X



7.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER '98



8.490

MORTAL KOMBAT 4



8.990

MOTO RACER 2



7.490

Juego	Precio
ADIDAS '98	7.490
ALUNDRA	7.490
ARMORED CORE	7.490
AUTO DESTRUCT	7.490
BATMAN & ROBIN	8.490
BIO FREAKS	8.990
BLASTRADIUS	7.490
BOMBERMAN WORLD	6.990









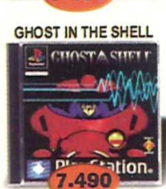
Juego	Precio
CARDINAL SYN	7.490
CIRCUIT BREAKERS	8.490
COLIN McRAE	8.490
CRIME KILLER	8.490
DEAD OR ALIVE	7.490
EVERYBODY'S GOLF	7.490
FORSAKEN (Oferta)	3.990
FRANCIA '98	7.490








Juego	Precio
GHOST IN THE SHELL	7.490
GRAN TURISMO	7.990
KLONOA	7.490
KULA WORLD	7.490
POINT BLANK	6.990
RESIDENT EVIL 2	8.990
ROAD RASH 3D	7.490
SENTINEL RETURNS	7.490








Juego	Precio
SMALL SOLDIERS	7.490
KICK OFF WORLD	7.490
STREET FIGHTER COLLEC.	7.990
SUPER CROSS '98	7.490
SUPER PANG COLLECTION	7.990
TEKKEN 3	7.990
TOMBI	7.490
TOMMI MÄKINEN RALLY	7.990



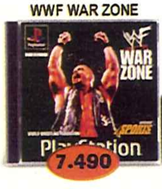







Juego	Precio
TREASURES OF THE DEEP	7.490
VERSUS	8.490
SUPER MATCH SOCCER	6.990
WWF WAR ZONE	7.490
W. LEAGUE SOCCER '98	8.490
TOTAL NBA '98	6.990
W. GRETZKY'S 3D HOCKEY	6.490
WRECKIN CREW	8.490






GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO...

967 - 507 269

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS


ENVIO A DOMICILIO


CLUB DE CAMBIO


COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS



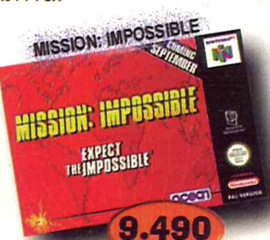




Producto	Precio
CONTROL PAD	4.990
CONTROL PAD COLORES	4.990
RUMBLE PACK	3.490
MEMORY CARD COLORES (ROJA, AMARILLA, VERDE, AZUL, GRIS)	2.990
VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX	10.990
VOLANTE GAMESTER	11.490


CONSOLA N64 + MANDO 19.900


CONSOLA N64 + MANDO + JUEGO ISS 64 24.900








Juego	Precio
F-1 WORLD GRAND PRIX	8.990
MORTAL KOMBAT 4	10.990
MISSION: IMPOSSIBLE	9.490
















Juego	Precio
AERO GAUGE	12.490
AEROFIGHTERS ASSAULT	12.990
BANJO - KAZOOIE	9.490
BIO FREAKS	10.990
BUST A MOVE 2	9.490
CRUIS'N WORLD	8.490
DIDDY KONG RACING	8.490
FIFA '98	12.490
COPA DEL MUNDO FRANCIA '98	7.490
G.A.S.P.!!	10.490
GOEMON 64	12.490
GT 64	11.490
IGGY'S RECKIN' BALLS	9.490
LAMBORGHINI	9.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER '98	9.490
MARIO KART 64	9.490
NBA COURTSIDE	8.490
NBA PRO '98	12.490
QUAKE	11.990
RAMPAGE WORLD TOUR	11.490
STARWARS	9.990
SUPER MARIO 64	9.490
TETRISPHERE	8.490
TUROK	9.990
VIRTUAL CHESS 64	12.990
WETRIX	7.490
WWF WAR ZONE	11.490
YOSHI'S STORY	8.490

GAME BOY



CONSOLA GAME BOY POCLET COLORES 8.990


LUZ Y LUPA LIGHT PLAYER 1.390


GAME BOY PRINTER 8.990


GAME BOY CAMARA (ROJA, AMARILLA, VERDE, AZUL) 8.990

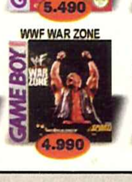













Juego	Precio
JAMES BOND 007	5.990
BUGS BUNNY	5.490
BUSTA MOVE 2	4.990
CASTLEVANIA	5.490
DONKEY KONG LAND 2	5.490
DONKEY KONG LAND III	5.490
DONKEY KONG LAND	3.990
DUCK TALES	4.490
F1 - RACE	2.990
GOEMON	5.490
INT. S. STAR SOCCER	5.490
KILLER INSTINCT	3.990
MARIO & YOSHI	2.990
MICKEY'S DANG. CHASE	4.490
POCKET BOMBERMAN	5.990
SYLVESTER & TWEETY	5.490
SOCCER	4.990
STREET FIGHTER II	5.990
TUROK	5.990
V-RALLY	5.990
WARIO LAND II	5.990
WWF WAR ZONE	4.990
YOSHI'S COOKIE	2.990
ZELDA	3.990

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

GANADORES concurso QUAKE

Estos son los veinte ganadores de un "Juego QUAKE" para Nintendo 64.

Alberto Bastida Cruz	Burgos
Joseba Aguirre Pereda	Vizcaya
Rubén GArcía Fernández	MAdrid
Juan Armero PAredes	Valencia
Antonio Requena Alegre	MAdrid
Damián MArtínez Narvaez	La Coruña
Sergio Miranda Flores	La Rioja
David López Rosado	Sevilla
José Carlos Cabaleiro Nieto	Pontevedra
David González Pérez	Cádiz
Borja García González	Madrid
Rafael González Fernández	BArcelona
José María Viñes Rivero	MAdrid
Carlos Aguilar Hinojosa	BArcelona
Francisco José García Braña	Murcia
Juan Andrés León Ruiz	Almería
José Baena Pino	Málaga
JAvier GArcía Ruzo	Asturias
Angel Martínez Martín	Cantabria
Eloy Fernández Quevedo	Tarragona

GANADORES concurso MC RAE RALLY

Estos son los veinte ganadores de un "Juego COLIN Mc RAE RALLY" para PSX.

José Manuel González Alvarez	MAdrid
Rafel Villalba Fernández	Sevilla
Manuel González Muñoz	MAdrid
Endika Ibañez Morgado	Alava
Salvador Ripolles Palos	Castellón
Rafael García Ruz	Málaga
Néstor Ruiz de Infante Montoya	Alava
ALeix Prieto Angulo	Barcelona
José Antonio Sesmero Sesmero	Madrid
Alejandro Cascales Melgar	Murcia
Rubén Arilla Cubillo	Tarragona
Juan Lorenzo González Méndez	Las Palmas
Adriana Fernández Llaneza	Asturias
José D. Espinosa Alburquerque	Cádiz
Aarón Pérez PAdilla	Las Palmas
Jon Arozena Díez	Vizcaya
Antonio José MEdina LArios	Huelva
Mario García Méndez	ASturias
Iñaqui Anciano de Miguel	NAvarra
David Pastor Rodríguez	Guadalajara



EL MEJOR FICHAJE PARA TU CONSOLA



P.V.P. recomendado 9.900 ptas



P.V.P. recomendado 9.490 ptas

